Rivista di giochi "intelligenti"

Anno III n° 8 - Agosto 1982 - L. 2.500

PERGIOCO



Le MODE ESTIVE

TANTI GIOCHI DA FARE CON I DADI

I VECCHI GIOCHI DI SOCIETA'

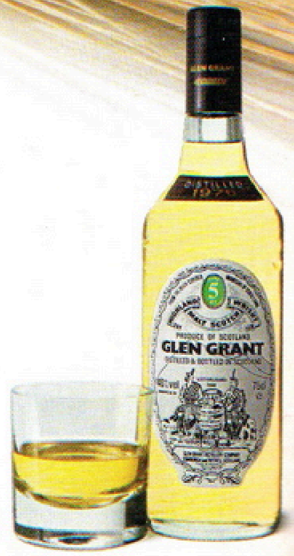
Spedizione in abbonamento postale - Gruppo



Gusto pulito.

Glen Grant ha il gusto pulito di un whisky di puro malto d'orzo che non è miscelato con altri whisky ed è prodotto, fin dal 1840, in una delle più famose distillerie scozzesi di malto: la Glen Grant Distillery.

Qui, dopo un lungo invecchiamento in botti di rovere, nasce l'esclusivo colore chiaro e l'inconfondibile gusto pulito di Glen Grant.



Glen Grant.
Il gusto pulito del whisky di puro malto d'orzo.

CON PERGIOCO E SCARABEO VI ASPETTIAMO NEI VILLAGGI VACANZE



Rivista di giochi "intelligenti"

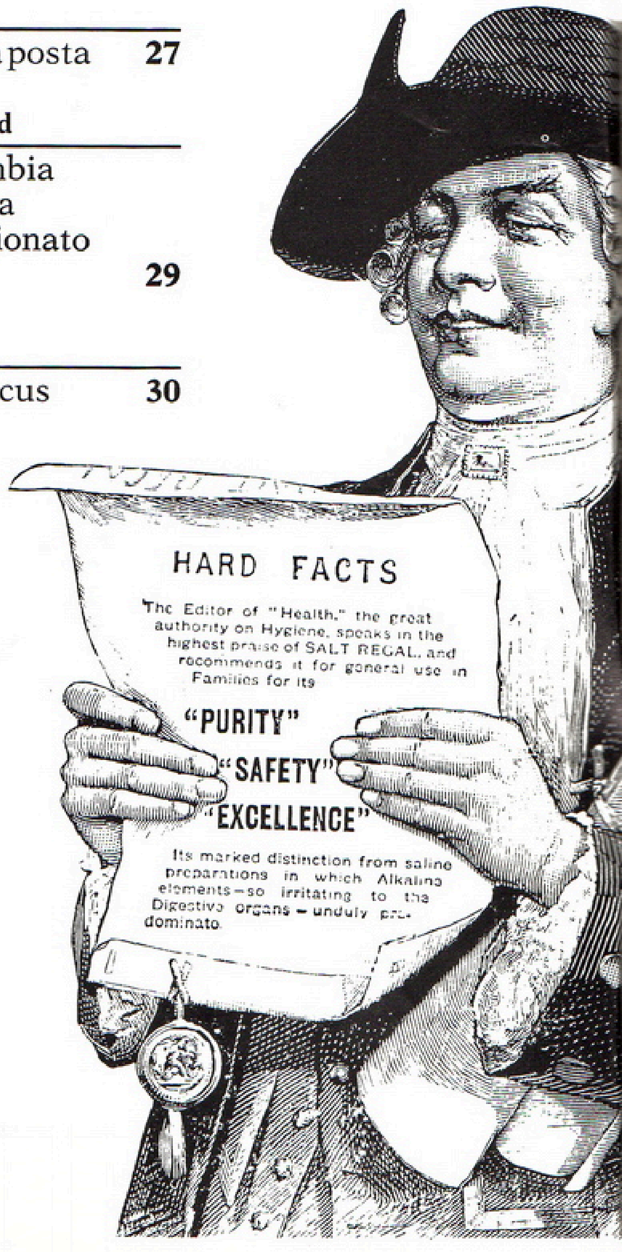
PERGIOCO

Anno III n° 8 - Agosto 1982 - L. 2500

PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"
Direzione Amministrazione Abbonamenti:
Pergioco s.r.l.
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore Responsabile:
Roberto Casalini
Redazione:
Marco Donadoni
Sergio Masini
Jolanda Maggiora
(grafica e segreteria di redazione)
Hanno collaborato a questo numero:
Gaetano Anderloni - Loretta Bertolotti - Domenico Bilucaglia - Adolivio Capece - Paolo Rodolfo Carraro - Luciano Cavalli - Francesco Comerci - Giovanni Gandini - Marco Iudicello - Paola Jacobbi - Giovanni Maltagliati - Nory Mangili - Roberto Morassi - Pier Andrea Morolli - Claudio Nardi - Oliviero Olivieri - Reginaldo Palermo - Elvezio Petrozzi - Raffaella Polato - Paolo Romano - Carlo Eugenio Santelia - Marvin Allen Wolfthal - Cecilia Zecchinelli.
Fotografie:
Luciano Boselli
Copertina:
Lupo Mannaro
Abbonamento Annuo:
(12 numeri) L. 25.000
Raccomandato:L. 28.500
Arretrati: L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione:
SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" s.r.l.
Via Zuretti 24 - 20125 MI
Pubblicità:
Mauro Manni
c/o editoriale Fama
via Cenisio 13
Milano
tel. 02/3450041/2 667179
Registrazione Tribunale di Milano nr. 327 del 5/8/80
Composizione e Stampa:
Grafiche Signorelli
Calvenzano (Bergamo)
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio - MI
Pubblicità inferiore al 70%

SOMMARIO

DA GIOCARE





Un referendum su Pergioco

Fra pochi mesi, a ottobre, Pergioco festeggerà il secondo anno di vita. Due anni, ventiquattro numeri, possono essere molti o pochi: dipende. Certo, non si tratta né del cinquecentesimo anniversario della venuta di Leonardo a Milano, né del centenario di Garibaldi.

Il nostro anniversario è infinitamente più modesto, ma è importante per chi, come noi, nell'avventura di Pergioco ha creduto, convinto che nelle edicole ci fosse spazio anche per un mensile che si occupa di "oggetti misteriosi" come i giochi.

E i due anni di Pergioco crediamo siano importanti anche per voi, lettori che ci seguite fin dal primo numero o che ci avete scoperto soltanto da poco. I complimenti e le critiche, i consensi e i dissensi su quanto di volta in volta abbiamo fatto dimostrano che non siete mai stati indifferenti alla rivista, che l'avete sentita vostra.

Ora siamo in agosto: perché parlare in anticipo del nostro secondo anniversario? Perché vorremmo, se ci è consentita l'espressione, cominciare a preparare i festeggiamenti. Come? Aprendo le porte ai lettori e preparando una verifica generale.

Negli ultimi sei mesi, Pergioco ha cercato di non deludere i lettori di vecchia data. Allo stesso tempo, si è prefisso di non respingere i nuovi lettori. Quei lettori che, nei confronti del gioco, provano un misto di curiosità e soggezione. Quei lettori che vorrebbero accostarsi, ma si sentono intimoriti dalla tecnica, dal gergo per addetti ai lavori.

Per loro, abbiamo pensato articoli più scorrevoli, più briosi, di agevole lettura, che costituissero un primo approccio per spronarli ad affrontare anche la difficoltà di molte rubriche.

I risultati ci hanno confortato: molti nuovi adepti si sono aggiunti alla famiglia di Pergioco, e i vecchi lettori, pur con qualche brontolio per le innovazioni, hanno riconosciuto che nessuna rubrica è stata sacrificata.

Ora, però, vorremmo fare un passo in avanti, per migliorare e potenziare la rivista. Vorremmo fare, anzi, faremo un referendum su Pergioco. Sul prossimo numero, i lettori troveranno una pagina di questionario con tante, tante domande. Li preghiamo fin da ora di rispondere in massa anche se non si tratta di una gara o di un concorso. Con le loro risposte, ci aiuteranno a fare una rivista sempre più a misura di lettore.

CON LE PINNE, IL FUCILE ED UN GIOCO



C'era una volta il gioco da spiaggia

E le mode estive: oggi che sulla sabbia non c'è più spazio, l'unico vero passatempo di stagione rimane il flirt.

di Paola Jacobbi

L'ultimo nato si chiama *Yankee - ball*, la palla con la ventosa. Il filmato che la pubblicizza come novità dell'estate '82 in fatto di giochi - sport mostra gente di tutte le età e di tutte le razze che saltella tra il Rockfeller Center e Central Park. Con una ventosa a scatto si passano una palla di gomma a stelle e strisce.

La moda del gioco da spiaggia ha origini lontane. L'imperatrice Eugenia, moglie di Napoleone III, amava riunire le dame della sua corte per giocare al *Diabolo*. Due signore, con gli abiti imbottiti di sottovesti, si lanciavano al di sopra di una rete una pallina con una coda fatta di piume, spingendola con leggerissimi colpi di racchetta.

Molto tempo dopo fece la sua comparsa il tamburello. Sulle spiagge dell'Adriatico se ne vedono ancora. O meglio se ne sentono. Il rumore della pallina che rimbalza sulla superficie tesissima del tamburello è inconfondibile.

Più avanti, cominciò l'inarrestabile avanzata delle "americanate". E così, a partire dai soliti anni '50, puntualmente ogni estate, sulle nostre spiagge esplodeva una qualche "mania". Una delle prime fu quella dello yo-yo, il dischetto colorato attaccato a un filo. Bisognava arrotolare il filo con pochi colpi di polso, il che richiedeva se non una certa abilità, almeno un po' di pratica. A settembre, erano tutti campioni. Poi fu la volta dell'hula-hoop. Il grande cerchio era in perfetta sintonia con certi balli dell'epoca, come il "cha cha cha", e richiedeva una capacità di ancheggiare degna di un acrobata.

L'hula-hoop era molto spettacolare; recentemente è stato "riscoperto". *"Vien danser le hula hoop"* cantava pochi mesi fa il belga Plastic Bertrand, in pieno clima di "revival".

Nei primi anni '70 non era difficile vedere stormi di ragazzini sollevare tempeste di sabbia, saltellando in groppa a delle palle colorate. Si chiamavano "pom - pom" o "canguro" ed ebbero successo — per ragioni soprattutto di peso — solo tra i bambini. Il "pom - pom" aveva però un precedente adulto. In groppa a qualcosa di molto simile gareggiavano i giovani ribelli del film *Il selvaggio*, del 1954. Marlon Brando e compagni lasciavano per qualche ora le motociclette per saltellare su delle molle con un manubrio.

Qualche estate dopo il "pom-pom", venne il turno delle clacchette, o *clackers*. Erano quelle palline colorate legate a due fili, tipo ciliegia. Producevano un tale baccano che sono entrate nella storia dell'inquinamento sonoro. Dopo le palline rumorose è stata la volta del fresbee.
Questo è stato forse il meno ingombrante, il più economico e il più sportivo dei giochi da spiaggia. Il successo è durato poco. Nessuno comprava i fresbee in commercio, bastava il coperchio di un fustino di detersivo per divertirsi.

E oggi? I giochi, i balli, le canzoni e in genere tutto ciò che viene lanciato come "moda estiva" ha oggi molto meno presa di un tempo. Perché? *"Un tempo eravamo in pochi sulle spiagge* — dice il conte e scrittore Giovanni Nuvoletti — *Non ci si contendeva il metro striminzito di sabbia. C'era molto spazio per tutti i giochi d'azione"*.

Sulle spiagge libere dal turismo di massa si giocavano memorabili partite di pallone regolamentari, si ingaggiavano furiose battaglie di palle di sabbia, con un sasso nascosto. Si tendevano trabocchetti spingendo i nemici tra i cardi e le ortiche, si facevano i "vulcani" (dentro una montagnetta di sabbia venivano bruciati dei fogli di giornale), si giocava a nascondino per appartarsi con le ragazze.

Ma queste cose non si fanno più? Molto meno, perché i giovani al mare non ci vanno più. O meglio non vanno in vacanza nei classici posti di villeggiatura, a Rimini, Cesenatico, Marina di Massa. La "jeunesse dorèe" nostrana (si pensi a film come *Il sorpasso* e *La voglia matta*) vola molto presto verso altre destinazioni e diserta i luoghi del turismo formato famiglia. A quindici anni si va in Inghilterra, l'anno dopo in barca in Grecia, poi a fare il "trekking" in Nepal o il giro degli States in autostop. E, accanto ai juke-box, nei bar o a ballare nelle "rotonde sul mar" sono rimasti i genitori con i fratellini piccoli. Quando piove o la sera, nelle hall degli alberghi si gioca alle solite cose: dama, scacchi, carte. Va forte, tra i giochi di carte, il Gin, molto simile al vecchio ramino. Che noia, queste vacanze!

In verità, anche negli anni '30, nei luoghi di villeggiatura ci si annoiava. Racconta Giovanni Nuvoletti: *"Da bambino il mio più gran divertimento era osservare cosa facevano quegli sciocconi*

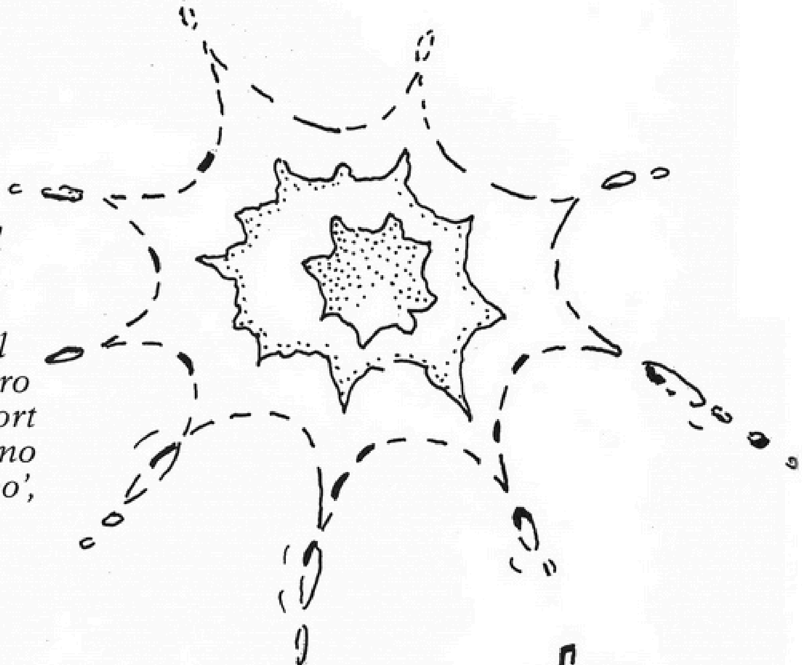


dei grandi, — ricorda. — *C'era l'abitudine, negli hotel, di invitare un prestigiatore, un animatore perché la gente si divertisse. In realtà si annoiava da morire".*

Il piccolo conte Nuvoletti ridacchiava alla vista di alcune scenette gustose: ogni sera uno squallido ragioniere imitava l'urlo del leone e la zitella di turno, per mettersi in mostra, stonava le canzoni alla moda accompagnandosi al pianoforte. I bon vivants fuggivano presto da questi luoghi. La vita mondana si svolgeva in due posti in Italia: al Grand Hotel di Rimini e all'Excelsior di Venezia. Soireés di gala, balli, concerti, donne incipriate e raffinatissime facevano dimenticare la voglia di giocare qualunque gioco, fuorché uno: il flirt.

L'amoreggiamento ha sempre avuto l'estate, il sole, le notti stellate per complici. E alla fine del nostro mini-sondaggio sull'estate siamo arrivati alla conclusione che è proprio il flirt il gioco di questa stagione. Ha, come tutti i giochi, delle regole. Solo che nessuno è disposto a rivelarle, a spiegarle. Sono cose delicate, segrete, che però succedono solo d'estate. L'annunciatrice Maria Giovanna Elmi, che da due anni conduce la trasmissione *Sereno variabile* e per questo viaggia in Italia e all'estero tutta l'estate, racconta: *"La gente in questa stagione è più disponibile, più bella, più distesa. Il flirt? Difficile dire se sia un gioco, con delle regole precise. Però le "cotte" è più facile che vengano d'estate. Si ha anche più tempo da perdere... Una volta ero su una barca in mezzo al mare e un pilota americano che mi corteggiava ha abbassato l'aereo per salutarmi prima di partire!"*

I sacerdoti del divertimento



Sono i G.O., i Gentili Organizzatori, e officiano i loro riti in quei templi estivi del divertimento che sono i villaggi-vacanze: devono essere sempre belli, sani, freschi e disponibili, totalmente dediti a far sentire il cliente a proprio agio. Buona parte della loro attività consiste nell'organizzare giochi e sport in modo che gli ospiti socializzino al massimo tra di loro e dimentichino, almeno per un po', la vita di tutti i giorni.

di Loretta Bertolotti

"P*er favore non mi chiamare Miss Sorriso oppure Forzata del Sesso, non mi dire: — beata te che ti fai dodici mesi di vacanze all'anno e ti pagano pure —".*

Cristina Kiss, lunghi capelli biondi, occhi chiari allungati, voce dolce, sfodera su questi tre punti una grinta inaspettata. È una G.O., o meglio un'hostess, o meglio ancora un'organizzatrice di divertimento all'interno di quei villaggi-vacanze che impazzano da qualche anno.

Il messaggio "manchi solo tu", dove, su sfondi esotici, la splendida ragazza in bikini e il ginnasta con la faccia da Oxford testimoniano che tutto il resto ce lo mettono loro, esce dal rotocalco per andare a solleticare sotto il mento la coppia in viaggio di nozze che soffre di solitudine, l'impiegato quest'anno-mi-voglio-proprio-divertire, la falena in cerca di emozioni (o di marito), la coppia matura con figlio che non ha l'età per andare via con gli amici e la tenda, lo stesso figlio che un po' di anni più tardi decide che forse quella è la sistemazione migliore.

E in effetti chi approda a uno dei tanti villaggi disseminati sulle coste più belle del mondo riceve un trattamento di tutto rispetto, coccolato, guidato, istruito in ogni tipo di sport o di divertimento, mai lasciato libero di annoiarsi nemmeno un momento. Con le palline al collo che in questo Eden singolare ripropongono il baratto, — una pallina a te e a me il giro in barca a vela, il bicchiere di whisky, l'ingresso in discoteca — il cliente sultano si trascina pigramente tra montagne di cibi e ombrelloni di paglia, completamente sollevato dai fastidi che rendono la vita una valle di lacrime.

"Ma perché tutto funzioni ci vuole un'organizzazione di ferro e una notevole resistenza da parte nostra" dice Cristina, *"gli orari sono impietosi, sveglia alle 8 e fino a oltre mezzanotte non si parla di andare a dormire. Il lavoro è full-time, perché se un cliente ti ferma quando stai andando finalmente a farti una doccia non puoi dire, no grazie, e tirare dritto: il G.O. è un personaggio pubblico, è il divo del villaggio e la gente ti viene a vedere alla sera, allo spettacolino, o segue le tue iniziative durante il giorno solo se riconosce in te la persona con la quale ha fatto due chiacchiere davanti al caffè".*

"Il nostro motto è: il cliente prima di tutto, ed è faticoso seguirlo; bisogna essere sempre belli, sani, freschi perché chi fa una sola settimana di vacanza in un anno, desidera vedere cose belle intorno a sè. Se un mattino ti svegli con la luna storta, prima di essere uscita di camera deve esserti passata: ogni settimana in un villaggio ci



sono mille persone diverse che non ti conoscono, che non sanno che la luna non ce l'hai da tre mesi, e stanno tutte con gli occhi puntati su di te".

Anche da parte del cliente sussistono degli obblighi da accettare in partenza: il più ferreo è che non si può fare isolazionismo in un villaggio-vacanze. I tavoli da otto vanno riempiti tutti, sta ai G.O. il delicato incarico di non mettere otto mature signorine allo stesso tavolo, nessuno può mangiare da solo, chi rifiuta la partita di palla a volo sulla spiaggia viene segnato a dito. Anche l'anziano professionista deve abituarsi ad essere interpellato con il tu.

"Prima borbotta un po', ma alla fine ne è divertito" Gian Maria Scapin, istruttore di vari sport, sta facendo le valigie per partire per un villaggio in Sardegna, permanenza quattro mesi. *"Il cliente che si butta nei cespugli per sfuggire a un'orda di G.O. assatanati che lo vogliono impegnare nelle attività più assurde, è un luogo comune. Lo riproponiamo spesso negli spettacoli serali sotto il nome di "sketch del Minguzzi" ed ha sempre un discreto successo. In realtà, una volta superata una certa timidezza iniziale si verifica una specie di metamorfosi nei nostri clienti, che prendono tanto gusto a giocare e a fare scherzi da richiedere perfino di essere un po' frenati. Una volta, durante una specie di battaglia navale che durava tutto il giorno, abbiamo sorpreso un distinto signore che di nascosto, con un succhiello, stava facendo dei buchi nella piroga di una squadra avversaria. Roba da far succedere una disgrazia."*

Ma il gioco collettivo più in voga nei villaggi è quello che scherzosamente viene chiamato "caccia alla quaglia" (lasciamo al lettore smaliziato e di una certa esperienza la traduzione dal gergo). I G.O. sono i primi bersagli e vengono regolarmente sotterrati da valanghe di lettere di innamorati rimpatriati, che non si arrendono alla dura realtà delle vacanze ormai finite. D'altronde i villaggi godono dell'allettante fama di funzionarie meglio delle agenzie matrimoniali. Hai detto niente.

Un soffio di mondanità con i giochi dei G.O.

Ecco un po' di giochi che vanno fortissimo nei villaggi-vacanze e che possono essere sperimentati sulle spiagge nostrane, lontano dall'Eden.

Il gioco della cordicella

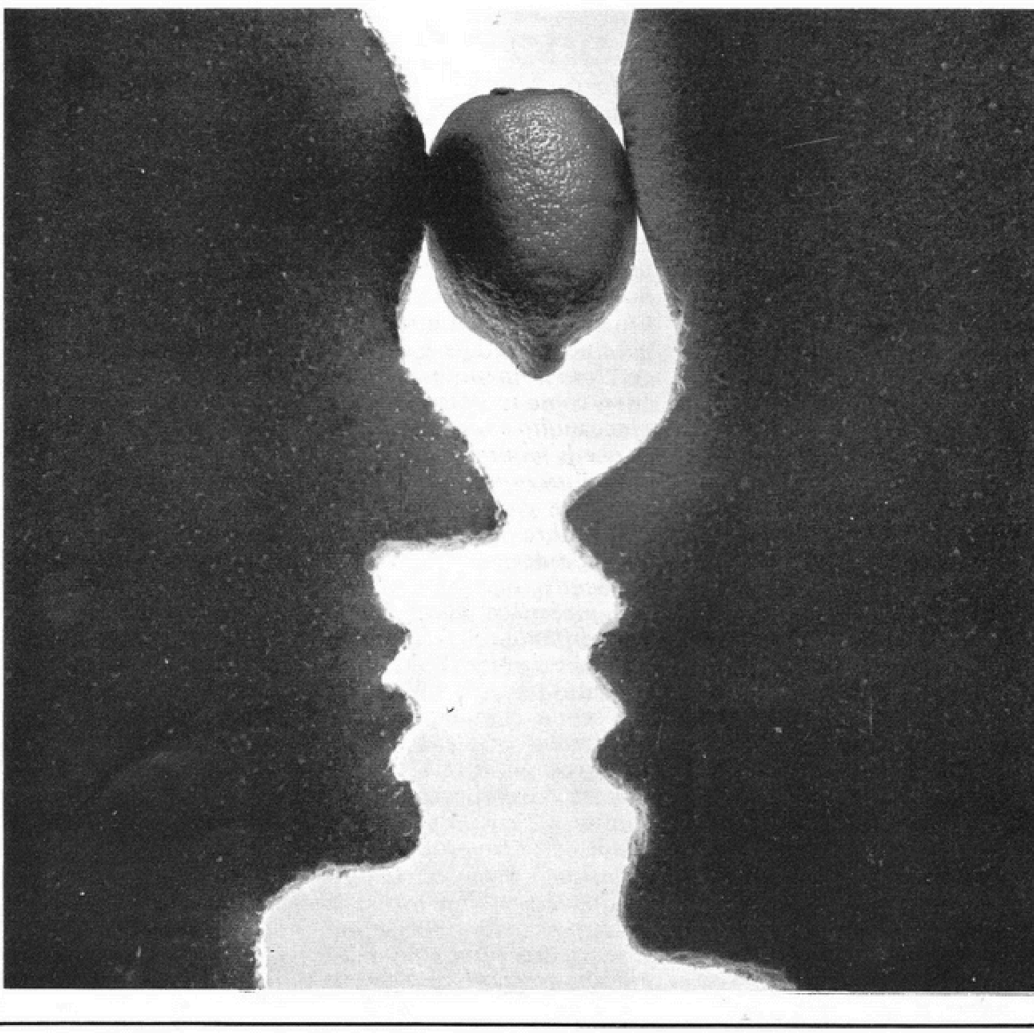
Va benissimo per tagliare la testa al toro su chi debba pagare il caffè.

Ingredienti: una cordicella da legare a un chiodo o ad un anello, in modo però da avere un capo in ogni mano; una pallina da ping pong o un limone; un vaso oppure, ancora più difficile, un bicchiere. Il gioco consiste nel far rotolare la pallina sulla corda tesa e nel farla cadere centrando il vaso o il bicchiere.

Il gioco del limone

È da fare in gruppo, con due squadre di persone, uomini e donne alternati e messi spalla a spalla, che si fronteggiano. Scopo del gioco è passare il limone da una persona all'altra, dal primo della fila all'ultimo.

Vince la squadra che riesce a far arrivare per prima il limone all'ultimo giocatore. La difficoltà? Il limone va tenuto tra la mascella e la spalla e va passato senza usare le mani; se cade, deve tornare al punto di partenza.



Il maschio più possente

Al gioco partecipano solo maschi oppure, nonostante il nome, solo femmine. Il meccanismo tira un po' all'ammiccante, al popolaresco e al libidinoso.

Quattro o cinque uomini si mettono in fila alla partenza: ognuno ha legata intorno alla vita una cordicella che pende tra le gambe fin quasi a toccare terra. Alla cordicella è attaccata una patata che il concorrente dovrà far oscillare avanti e indietro, colpendo con essa un arancio o un limone: vince chi per primo riesce a far arrivare il proprio arancio al traguardo.

Passa l'oggetto

Per finire, un giochetto non indicato per quelli che soffrono il solletico.

Si gioca a squadre: due file di persone si legano fra loro con una corda che entra dalla parte inferiore dei pantaloni ed esce dal colletto della camicia. Alla corda è legato un oggetto: vince la squadra che per prima libera corda e oggetto facendo uscire il tutto dal colletto dell'ultimo della fila.

(l.b.)

La divertita società

I giochi da fare tutti insieme, dietro le cabine, sono un classico dell'estate: ce ne sono di tutti i tipi, da quelli francamente cretini ad altri che mettono sufficientemente alla prova l'abilità dei partecipanti.

di Cecilia Zecchinelli



La nostra società, diceva Byron, si divide in noiosi ed annoiati. E anche, aggiungiamo noi, in 'ludomani' e 'ludofobi'. Divisi da un confine netto, che raramente vede sbandamenti, certi giocatori ormai sono un gruppo a parte, quasi in estinzione. Non parliamo qui di dadi o carte, scacchiere o videogames, ma dei *dilettevoli giochi che ricreano lo spirito, esercitano l'ingegno e all'atto stesso ci divertono,* come troviamo in un manuale del secolo scorso. Quei giochi di gruppo che per i più sono legati a memorie d'infanzia e adolescenza o, al massimo, a imbarazzanti ricordi di villaggi estivi e vacanze organizzate e per una minoranza continuano a far parte di serate in compagnia, e a essere tuttora motivo, pare, di gran divertimento.

Abbiamo chiesto in giro, a famosi e a non famosi, a esponenti dell'Italia che si diverte e fa divertire e a persone *serie,* se fanno giochi di società. Dalla nostra rapida inchiesta è emerso che sono sempre meno gli entusiasti in questo campo. Finito, o divenuto normalità, il periodo dell'austerity, quando pareva inevitabile un ritorno al caminetto e ai giochi semplici da fare di sera con pochi amici, è iniziato invece il boom dei giochi sofisticati. E poi si è riscoperto il ballo, è arrivato il momento dell'effimero con feste, spettacoli e divertimenti all'aperto vecchi e nuovi. Insomma i giochi di società non li fa quasi più nessuno: dal loro periodo d'oro alle corti francesi (prima fra tutte quella di Luigi XIV), passando per la *conversazione tra gentili dame e cavalieri* dell'Ottocento e poi, in un passato assai prossimo, ai salotti mondani descritti da Camilla Cederna nei suoi libri, i *"jeux de société"* sembrano condannati a una rapida estinzione.

"Io veramente non ne ho mai fatti, ci ha detto Mario Capanna, *nemmeno da ragazzo: li ho sempre considerati un'inutile perdita di tempo. Una bella partita a carte sì, ogni tanto può far piacere, ma per il resto non ho né tempo né voglia".* E Cini Boeri, architetto milanese nota in Italia e all'estero: *"Non li ho mai potuti soffrire, come in genere non mi piace molto stare con la gente che li fa: preferisco giocare con un umorismo spontaneo. Un gioco organizzato mi sembra forzato, mi annoia. Se dev'essere uno sforzo tecnico, una prova di abilità, preferisco leggere un libro difficile. Se dev'essere un divertimento, ebbene l'aspetto ludico, l'allegria emergono comunque e più liberamente nelle conversazioni con gli altri". "Anch'io non ne ho mai fatti,* dice il cantautore rock Eugenio Finardi, *forse sono mancate le occasioni ma ho sempre avuto altri modi per passare il tempo con gli amici. L'unica eccezione sono i giochi che facciamo in macchina o in camion durante la tournée, quando dobbiamo percorrere ogni giorno centinaia di chilometri. Come il poker con le targhe".*

Anche tra i più giovani che, anni fa, prima di aver l'autorizzazione dei genitori a organizzare feste da ballo, erano tenaci giocatori, oggi c'è poco entusiasmo: *"Sono cose di altre generazioni, come Sordi in quel film degli anni '70* "Riusciranno i nostri eroi a ritrovare l'amico misteriosamente scomparso in Africa?". *Poverino, già allora faceva pena, costretto dagli amici a fare le associazioni mentali. Figuriamoci adesso, che siamo quasi nel 2000!"* ci risponde un diciassettenne di Venezia. E gli amici concordano con lui: *"Solo qualche volta, se ci stiamo veramente annoiando e qualcuno propone di giocare ai "film" o ai "difetti", allora si prova. Ma in genere siamo poco convinti: o ci si annoia ancora di più o finisce male, si dicono delle cattiverie".*

Eppure c'è ancora chi gioca con gli amici e difende con convinzione questa attività. Ad esempio Luciano De Crescenzo. Scrittore napoletano e collaboratore di Renzo Arbore che vive a Ro-

ma da alcuni anni, afferma: *"Certo che mi piace giocare e non solo a me. Mariangela Melato, ad esempio, è un'accanita giocatrice ed è molto brava, vince sempre. Qui a Roma giochiamo spesso e ci divertiamo molto. Non sempre alle stesse cose, è chiaro. i giochi vanno e vengono, ci sono le mode, ci si innamora di un gioco che dopo un po' stufa e così viene abbandonato. Ognuno poi ha i suoi preferiti. Ad esempio uno che a me piace molto, e che da cinque o sei mesi va per la maggiore nel giro del cinema e della televisione, è "il vocabolario". Altri restano sempre, sono ormai dei classici, come "i film" o "i quadri viventi" a cui giocavano, per passare il tempo, i nobili annoiati alla corte del Re Sole".*

"Ma forse, ribattiamo, *tutto questo dipende dal fatto che frequenti un ambiente omogeneo, che siete sempre lo stesso gruppo di amici". "Non è vero, al contrario* — risponde De Crescenzo — *i giochi di società vanno sempre bene, quando ci si conosce già e soprattutto in un ambiente nuovo, quando non si è ancora creato un clima unito e rilassato. Provate a proporre un gioco subito, a una festa dove non tutti si conoscono. Se riuscite a coinvolgere tutti i presenti, e dovete sforzarvi di farlo, avrete risparmiato a voi e agli altri la prima tragica mezz'ora di sorrisini imbarazzati e sguardi insicuri. Bisogna essere disponibili, è chiaro, e spiritosi. E naturalmente bisogna conoscere dei giochi divertenti".*

Un'altra sostenitrice dei giochi di società l'abbiamo trovata a Milano. È Fulvia Serra, direttrice di Linus e amica, tra l'altro, di Guido Crepax e altri artisti: *"Lo so che molti ci odiano, ci chiamano* 'ludomani' *e non capiscono come ci si possa divertire in questo modo. Ma si sbagliano. Non è solo una questione di divertimento: i giochi aiutano a socializzare, a rompere il ghiaccio. e poi, alcuni se non certo tutti, sono creativi, stimolanti. Molti hanno un'origine antica. Altri compaiono in un periodo, poi scompaiono per qualche anno e infine tornano ancora. Ad esempio il gioco delle tazze, che era in voga a Milano negli anni dell'austerity, in questi ultimi mesi è ritornato. E noi lo giochiamo spesso".*

I pareri, e le esperienze, sono quindi contrastanti, addirittura opposti. Non vogliamo negare a nessuno il diritto di avere una propria idea a riguardo, ma ci viene il dubbio che non tutti gli oppositori e i *ludofobi* abbiano realmente provato a giocare in società. Soprattutto per chi non frequenta salotti o ambienti mondani resta il sospetto che il rifiuto sia a priori, verso un qualcosa che non si è mai veramente provato a fare. O al massimo, che sia dovuto a esperienze di giochi idioti o demenziali, quelli, per intenderci, che scatenano i peggiori istinti sadici dei partecipanti e distruggono amicizie e matrimoni.

E allora, approfittando dell'estate e del maggior tempo a disposizione, perché non provare a giocare con gli amici? Per i pomeriggi di pioggia, per le code in autostrada e le attese al ristorante, per le feste improvvisate, ecco una serie di giochi più o meno conosciuti, che abbiamo raccolto da amici, dalle persone intervistate e da manuali vecchi e nuovi. Chissà che qualche ludofobo non si ricreda.



Qualche esempio pratico

Il telegramma

È un gioco non competitivo, senza punti, e di solo divertimento e abilità. Funziona con il noto sistema dell'acrostico: ogni persona cioé deve scrivere su un foglietto un telegramma composto da parole le cui iniziali, lette nell'ordine, diano una parola comune, decisa all'inizio del gioco. Ad esempio, se la parola scelta fosse *barca*, un telegramma potrebbe essere: *Bramerei ancora rivolgerti concreti attacchi.*

Quindi i vari telegrammi vengono raccolti, mescolati e ridistribuiti tra i giocatori perché questi compongano una risposta al telegramma ricevuto, con un acrostico formato su una nuova parola decisa dal gruppo. Ad esempio, una risposta al telegramma scritto qui sopra e composto sulla parola *fatale* potrebbe essere: *Fatalmente avresti troppe angosce: lasciami evadere.* I telegrammi vanno firmati. Il gioco non è forse dei più intelligenti, ma in una compagnia spiritosa assicura molte risate. Provare per credere.

Se fosse...

È un gioco semplice, molto conosciuto, ma non per questo meno divertente. Un giocatore esce dal gruppo, mentre gli altri scelgono il nome di una persona nota a tutti, sia tra gli amici che tra personaggi conosciuti. Quindi la persona rientra e chiede a turno ai giocatori: *"Se la persona misteriosa fosse (ad esempio) un fiore, quale fiore sarebbe?"* Oppure *"se fosse un colore? ... una canzone?... una città?"* o qualsiasi altra cosa, sia concreta che astratta venga in mente a chi deve indovinare.

Dalle risposte, nel corso del gioco, risulterà chiaro il nome del personaggio o della persona misteriosa. Naturalmente chi deve indovinare deve tener conto della personalità del singolo giocatore, dato che, specialmente nel caso in cui il gruppo abbia pensato a un amico presente o assente, le risposte possono essere molto soggettive. Si può decidere, prima di iniziare il gioco, un limite massimo di domande (magari due o tre giri completi).

Le tazze

Due persone si allontanano dal gruppo e pensano insieme due parole omofone e omografe, che cioé si pronuncino e si scrivano allo stesso modo. Un esempio facile: *pizza* (commestibile e pellicola cinematografica). Non sono ammesse parole solo omografe (come pesca). Rientrate nel gruppo, le due persone (ciascuna delle quali ha scelto uno dei due significati) forniscono ai giocatori delle brevi definizioni della parola pensata. Ad esempio A dirà: *"Una giusta temperatura contribuisce alla sua riuscita"* (pensando alla pizza alla napoletana); e B: *"Purtroppo è molto infiammabile"* (pensando al film); quindi A darà un'altra definizione e così via. I presenti non possono fare domande.

Quando qualcuno tra essi pensa di aver individuato le parole misteriose, che vengono chiamate *le due tazze*, interrompe gli altri e a voce alta dà una definizione di una delle due *tazze* abbastanza chiara per essere ritenuta giusta da chi l'aveva pensata ma cercando di non farsi capire dagli altri giocatori. Quindi si unisce ai



Un'immagine di italiani in vacanza di alcuni (molti) anni fa: le facce sono un po' tristi e annoiate, forse la morale dell'epoca impediva che ci si desse ai giochi di società (oppure i signori della foto hanno appena finito di farne uno di quelli terribili!).

due, dopo aver deciso quale delle due *tazze* sceglie e aiuta con nuove definizioni la persona che l'aveva pensata fin dall'inizio.

Può succedere che alle due *tazze* se ne possa aggiungere una terza, magari non pensata dalle due persone. Ad esempio *vite* può essere il plurale di *vita*, la vite metallica e la pianta. In questo caso chi scopre la terza *tazza* lo comunica agli altri, sempre in modo sibillino e fornisce definizioni della nuova *tazza* scoperta. Il gioco può proseguire fino a che tutti hanno indovinato o fermarsi prima per comune accordo. Vincono i primi che han scoperto le *tazze* che usciranno a loro volta per pensarne di nuove. Le parole che si possono usare come *tazze*, con due o più significati, sono tantissime, basta pensarci un po'. Se proprio volete un aiuto iniziale ve ne diciamo qualcuna: fioretto, brindisi, stecca, zecca, fiasco, cane.

Il vocabolario

Bisogna essere almeno in cinque persone e in non più di dieci; se si è di più si gioca a coppie. Uno dei dieci, scelto a sorte, cerca sul vocabolario una parola difficile che gli altri non sanno (mettiamo: lossodromia) e la trascrive con il suo significato vero, magari riassunto, se troppo lungo, su un foglietto. Tutti gli altri concorrenti scrivono pure su un foglietto, ognuno per suo conto, una definizione che deve venir scritta in un linguaggio il più possibile vicino a quello del vocabolario.

Quindi, quello che ha proposto la parola raccoglie i foglietti e legge, in ordine casuale, le varie definizioni, cercando di non rivelare con il tono di voce quale sia quella giusta, scritta da lui stesso (che è stata mischiata insieme agli altri biglietti). Ad esempio leggerà: *"lossodromia: malattia delle ossa dei pachidermi acquatici"*. E poi: *"tendenza sadica di alcuni maniaci che tendono a spezzare le ossa del partner"*. E ancora: *"distanza tra due punti della terra misurata col compasso"*. E così via.

Finita la lettura di tutti i foglietti, ogni giocatore, a turno, deve comunicare qual è secondo lui la definizione giusta. Quindi si contano i punti: per ogni concorrente che non ha indovinato il vero significato, la persona che ha scelto la parola sul vocabolario totalizza un punto (se ad esempio cinque persone non hanno indovinato farà cinque punti). Tra gli altri giocatori, chi ha indovinato prende tre punti.

Inoltre, per le risposte sbagliate, la persona che ha scritto una definizione ritenuta giusta, a torto, da qualche altro giocatore prenderà tanti punti quanti sono le persone che hanno scelto la sua versione, (se tre persone hanno detto che la lossodromia è la malattia dei pachidermi, il che è sbagliato, chi aveva inventato questa definizione prende tre punti). Il gioco quindi continua fino a che tutti, a turno, hanno scelto una parola.

Il gioco più bello del mondo (almeno secondo Luciano De Crescenzo)

È un gioco difficile da definire; lo si potrebbe chiamare anche *"Helzapoppin"* o *"Happening demenziale"*. Lo riportiamo come ce l'ha raccontato Luciano De Crescenzo: il direttore del gioco, che lo ha preparato in precedenza, consegna a ogni persona una busta contenente un messaggio e dice *"Signori, io ora metterò un disco, mettiamo una tarantella, che durerà alcuni minuti; per tutto il periodo della musica voi dovete fare quello che vi indica il biglietto che avete ricevuto. Vediamo chi ci riesce"*. La musica parte e ognuno legge il suo biglietto.

Una persona, una donna mettiamo, troverà scritto: *"Vai in sala da pranzo: sul tavolo troverai un tamburello e delle penne da indiano; mettiti le penne e suonando il tamburello balla la tarantella insieme a qualcuno vestito come te"*. Una seconda persona troverà un biglietto uguale e i due si metteranno a ballare. Una terza persona, un uomo, troverà scritto: *"Cerca due indiani che ballano la tarantella, togliti la cinghia dei pantaloni e comincia a frustarli"*. E una quarta persona, una ragazza, avrà: *"Se vedi una persona che frusta due indiani che ballano la tarantella, attaccati ai suoi pantaloni, che tanto non ha la cinta"*.

E una quinta persona: *"Se vedi una ragazza attaccata ai pantaloni di uno che frusta due indiani, toglile le scarpe e buttale via che tanto è attaccata ai pantaloni"* e così via. Insomma il gioco non finisce mai, perché ognuno deve fare una cosa contro l'altro e qualsiasi idea può essere giusta. La cosa bella è che tutti devono fare queste cose contemporaneamente. Se poi alla fine della musica si fanno portare una decina di torte alla panna, allora la serata scorrerà senza problemi. (La casa magari sì, aggiungiamo noi). Fateci sapere.

Poker con le targhe

È la versione semplificata del poker da fare durante le code ai caselli. A turno ognuno si sceglie una macchina, di cui non vede anco-

ra la targa (gli occhi di falco non devono barare). Quando si possono leggere i numeri si calcola il punteggio ottenuto (coppia, doppia coppia, tris, full, poker, scala). Ad ogni giro il vincitore totalizza un punto. Si può adattare lo stesso sistema ai giochi con i dadi, ma è più complicato tener conto dei punteggi.

Il bersaglio parlato

Ricalca il celebre gioco de *"La settimana enigmistica"*, a cui si rimanda per le regole più dettagliate. In sostanza funziona così: una persona pensa a due parole e dice a voce alta la prima. A turno gli altri diranno una parola a testa, collegata alla precedente da un'associazione mentale o da un logogrifo. Si va avanti (la persona che ha pensato le due parole ovviamente non partecipa) fino a quando qualcuno dirà la seconda parola pensata da chi aveva iniziato il gioco. Vince la persona che aveva detto la parola precedente a quella finale.

La lettura del pensiero

È un gioco un po' scemo, ma divertente, a cui possono partecipare grandi e piccoli. Una persona pensa a una cosa o a una persona o a un animale e chiede a uno a uno a tutti i partecipanti: *"A cosa ti fa pensare la parola a cui penso io?"*. E gli altri diranno *"a mio nonno"*, *"a Fanfani"* o a qualsiasi altra cosa o persona venga loro in mente. Finito il giro la prima persona comunicherà la parola a cui aveva pensato (senza barare) e gli altri, a turno, dovranno trovare subito un legame tra questa e quella che avevano detto precedentemente, simulando la capacità di leggere nel pensiero. I risultati possono essere molto comici. Chi non trova subito un collegamento paga pegno.

Lo stacca-cervelli

Una persona si mette al centro del gruppo, pensa a un personaggio noto agli altri (ad esempio Oreste Del Buono) e dichiara la lettera iniziale del nome pensato (in questo caso la D). A turno i giocatori, che devono indovinare il nome del personaggio misterioso, chiedono a quale categoria appartenga. Ad esempio: *"È un ballerino?"*. La persona al centro deve rispondere sempre negativamente, anche quando la categoria è quella giusta, e deve cercare di trovare il nome di un personaggio che appartenga alla categoria richiesta e che cominci con la lettera da lui comunicata all'inizio del gioco. Ad esempio dirà: *"No, non è Don Lurio"*..

Nel caso egli non sappia trovare un personaggio con la lettera stabilita, chi ha fatto la domanda, dopo aver detto a voce alta il nome a cui aveva pensato (mettiamo Don Lurio), ha diritto a una domanda diretta. Ad esempio: *"il personaggio misterioso è vivente?"*, oppure: *"è italiano?"* e così via. Altrimenti il turno passa al vicino, che a sua volta chiederà: *"è un cantante?"* o *"è uno scrittore?"* eccetera.

Nel corso del gioco le risposte date alle domande dirette rendono possibile scoprire il nome misterioso. A chi indovina viene assegnato un punto e viene concesso il privilegio di pensare a un nuovo nome. Viene invece tolto un punto (o fatto pagare un pegno), a chi cerca di bluffare o sbaglia nel dire un nome che comincia con l'iniziale stabilita.

I film

Forse è il più noto tra i giochi di società di questi anni. È parente delle sciarade e dei proverbi mimati. Ci si divide in due gruppi di ugual numero. Se ci sono noti appassionati di cinema, questi devono essere distribuiti equamente nei due gruppi. Una parte pensa al titolo di un film e lo comunica a un solo componente dell'altro gruppo, che deve mimare davanti ai suoi compagni di squadra il titolo scelto. Questi ultimi, naturalmente, devono indovinarlo, entro un tempo massimo fissato in anticipo. Non si può parlare. È invece permesso: indicare con le dita di quante parole è composto il titolo; indicare quale parola si sta mimando (se fosse più facile mimare ad esempio l'ultima parola del titolo si può partire da quella); comunicare con gesti ai compagni se quello che hanno appena detto è giusto o sbagliato.

Nel caso di nomi propri o di parole inventate (si pensi al difficilissimo *Xanadù)* si può dividere la parola in sillabe o addirittura in lettere, indicare con le dita quante sono e quale si sta mimando e cercare di isolare la sillaba o la lettera da altre parole che la contengano. Esempio: nel caso di *Xanadù* si indicherà che è una parola formata da sei lettere; quindi si passerà a mimare la prima lettera, la *X*. Si mimerà, mettiamo, un clacson (foneticamente anche claxon) a cui si toglierà la prima parte (cla) e poi l'ultima (on); e resterà la *X*. (Per togliere la prima e l'ultima parte si indica con la mano che si prendono le due estremità della parola e le si gettan via).

Un'alternativa molto più semplice è quella di mimare la trama del film, ma, naturalmente, bisogna averlo visto. Il gioco può essere ovviamente facilissimo o difficilissimo, dipende tutto dal titolo scelto. Una proposta per i poliglotti o per chi frequenta ambienti internazionali: giocare ai film in inglese, in francese o in qualsiasi altra lingua voi conosciate.

E per finire vi proponiamo una serie di giochi-indovinelli che si possono fare una sola volta nello stesso gruppo, poiché si tratta di scoprire il meccanismo che li regola. Giampaolo Dossena e Raffaele Rinaldi, in *"A che gioco si gioca?"* inseriscono questo genere nella categoria dei giochi idioti, non a torto. Ma per i casi di emergenza ci sembra che possano far parte del bagaglio del giocatore in vacanza:

1. Posso passare la frontiera con...

Una persona esce dal gruppo, mentre chi conosce il gioco lo spiega agli altri. Si tratta di rispondere *"sì"* o *"no"* secondo che l'oggetto richiesto sia indossato, o non sia indossato, dal vicino seduto a sinistra di chi deve rispondere. Ad esempio: A dopo esser rientrato nel gruppo chiede a B (seduto alla destra di C): *"Posso passare la frontiera con un paio di orecchini?"*. E B risponde *"No, non puoi"*, poiché C è un signore con la barba e non porta orecchini. Se A supera il limite massimo di domande, già deciso all'inizio del gioco, paga pegno.

2. Dentro la bottiglia

Gioco simile al precedente. Una persona del gruppo, che non conosce il gioco, esce. Gli altri giocatori dovranno rispondere alle sue domande (che possono essere del tutto libere) come se stessero nel fondo di una bottiglia. Ad esempio: *"Hai mangiato bene oggi?"*. Risposta *"Sì, ma con una certa difficoltà, perché il passaggio era stretto"*. Oppure *"Come stai?"*. Risposta: *"Bene, grazie, ma un po' scomodo e bagnato"*. E così via.

3. Giornali e riviste

Anche qui, la persona che esce non deve conoscere il gioco, mentre chi lo sa lo spiega agli altri. Alle domande di chi è uscito si dovrà rispondere a turno con frasi contenenti il nome di un giornale o di una rivista. Ad esempio: *"Cosa ne pensi di Machiavelli?"*. Risposta *"la* Repubblica *Italiana tenta invano di produrre uomini politici del suo acume. Ma finora i risultati non sono del tutto positivi"*. Oppure *"Ti sono simpatico?"*. Risposta: *"Potrei risponderti*, per gioco, *che non ti sopporto, ma tu sai che non è vero"*.

4. Il pisello

Ha lo stesso meccanismo dei precedenti giochi. Questa volta si sceglie una parola con due significati (ovvero due parole omografe e omofone, come per *"le tazze")*. I giocatori, alternativamente, risponderanno uno pensando a un significato, l'altro al secondo, il terzo pensando ancora al primo significato e così via. Massima libertà nelle domande e nelle risposte. Una versione più complicata prevede di scegliere una parola con tre significati. In questo caso il primo, il quarto, il settimo giocatore ecc. penseranno al primo significato; il secondo, il quinto, l'ottavo penseranno alla seconda parola; il terzo, il sesto, il nono pensando alla terza parola.

Contro gli idioti neanche gli dei possono nulla

Così un vecchio proverbio: ed effettivamente le persone che hanno inventato e praticano giochi come il terribile gioco della verità sono al di là di ogni intervento umano o divino.

di Raffaella Polato

Sigmund Freud, grande padre della psicanalisi, considerava con il massimo rispetto un'attività che la maggior parte della gente ritiene frivola e tipicamente infantile: giocare. In realtà, il gioco è in sè e per sè tutt'altro che inutile. Schiere di psicologi sarebbero pronte a dimostrare che non soltanto svolge una funzione fondamentale nello sviluppo della personalità, ma è anche in grado di assicurare all'individuo un migliore equilibrio emotivo. Sarebbe, insomma, un'attività estremamente 'intelligente'.

Se questa è la regola generale, non possiamo però non tenere conto dell'inevitabile eccezione. Il gioco, è vero, può essere un momento 'socializzante' e 'liberatorio'. Puro e semplice 'divertissement', può servire a scaricare le tensioni. Ma può anche, anziché migliorare l'equilibrio mentale di chi gioca, alterarne le condizioni psichiche, metterne in crisi i rapporti sociali, sentimentali o di amicizia. Può, addirittura, concludersi con la morte.

Tutte queste 'degenerazioni' sono tipiche di una categoria molto particolare di giochi, quelli che i tecnici definiscono 'idioti' (e il motivo è facile da capire). Saltano fuori quando non si sa proprio più cosa fare per ammazzare la noia e siccome, in genere, sono preceduti da abbondanti libagioni e dal conseguente allentamento dei freni inibitori, possono produrre effetti disastrosi.

Da un gioco 'idiota' alla rottura di matrimoni o amicizie, il passo a volte non è molto lungo. A chi volesse, nonostante tutto, rischiare (non si sa mai: un divorzio potrebbe essere gradito), proponiamo una breve rassegna.

La roulette russa

Incominciamo dal più conosciuto, quasi un classico in questo campo: la roulette russa. È l'apoteosi della stupidità mascherata da cinismo esibizionista e, naturalmente, ipocrita. Esercita il suo fascino soprattutto su quelli che rimpiangono l'epoca mitica della Scapigliatura o i circoli esclusivi degli ufficiali zaristi (ideatori, per mancanza di meglio da fare, di questo 'gioco' da 'eroi').

È in questa suggestiva cornice che, prima o poi, fa la sua comparsa una pistola, possibilmente a tamburo (se fosse automatica rovinerebbe l'atmosfera) e possibilmente a sei colpi. In canna, un solo proiettile. I giocatori, a turno, faranno ruotare il tamburo, punteranno la pistola alla tempia, premeranno il grilletto.

A questo punto si presentano due possibilità, al cui verificarsi è legata la 'riuscita' del gioco. La prima è che qualcuno incappi nell'unico proiettile e stramazzi poco decorosamente per terra, in una pozza di sangue e frammenti cerebrali (ammesso che la materia grigia ci fosse). Non lo saprà mai, ma sarà lui il vincitore.

Il murder party

Se invece, al termine del primo giro, nessuno fosse riuscito a tirare il colpo vincente, sarebbe di cattivo gusto applicare la regola del 'riprova, sarai più fortunato'. Si preferisce allora abbandonare la roulette russa per dare il via ad un 'murder party', dagli stessi macabri ingredienti ma con un pizzico di brivido in più. È sufficiente distribuire una pistola e un proiettile a ciascun giocatore, spegnere le luci, mettersi a sparare senza neanche il bisogno di prendere la mira. Vince, naturalmente, chi riesce a colpire il bersaglio, ossia uno degli altri giocatori. Premio in palio: qualche anno di galera, reso però meno pesante dall'idea di aver 'fatto colpo' sui compagni di gioco.

La passatella

Dagli ambienti snob in cui, generalmente, si svolgono la roulette russa e i 'murder parties', passiamo ora a quelli un pochino più prosaici dove si gioca alla 'passatella'. È un gioco in sè innocente, che può però degenerare in vere e proprie liti con tanto di ferimenti e omicidi. Lo si pratica soprattutto in Calabria, in quelle antiche taverne che costituiscono il centro della vita sociale nei piccoli paesi. Lì, dopo cena, la gente si riunisce per trascorrere qualche ora in compagnia, tra una partita alle carte, una discussione e un bicchiere di vino. E lì, appunto, si gioca alla passatella, conosciuta anche in Sicilia e nel Napoletano con il nome di "'u tuocco".

Le regole sono semplicissime: ci si dispone intorno ad un tavolo, ci si piazza sopra una damigiana di vino e se ne nomina un 'padrone'. Da questo momento in poi, sarà lui a decidere chi potrà bere e chi no, perché a lui è stato affidato "l'onore" di invitare gli altri a farsi un bicchiere. Senza invito non si beve. Il divertimento consiste nel lasciare qualcuno a bocca asciutta per tutta la sera, ma attenzione: questo qualcuno potrebbe risentirsi, rispolverare vecchi rancori e dare in escandescenze.

Può sembrare assurdo, ma i coltelli sono spuntati parecchie volte durante o dopo una passatella, e non sono pochi quelli che ci hanno lasciato la pelle.

Il gioco della verità

Sempre in ambito di 'jeux idiots', come li chiamano i francesi, non possiamo dimenticare il gioco della verità, "raro tra ergastolani e veterani della Legione Straniera, più frequente nell'alta borghesia e tra intellettuali in crisi".

Dove stia il fascino di questo gioco ancora non si sa, ma è certo che anche qui alligna il cattivo gusto. Il rischio che finisca a coltellate o a colpi di lupara è praticamente inesistente, però non disperino gli avvocati: ci sono ugualmente buone probabilità di ampliare il numero dei propri clienti. Non è infatti raro che una domanda un po' impertinente e molto stupida riesca a mettere in crisi qualche coppia fino a provocarne il divorzio.

Il fatto strano è che ci si senta in dovere di essere "sinceri", quasi che da questo gioco dipendesse tutto il prestigio personale e sociale. 'Come, non hai mai fatto le corna a tua moglie?': chi potrebbe sopportare tutta l'ironia e il sarcasmo contenuti in questa perfida domanda? Così, qualche volta si mente anche, ma solo perché la verità-vera non sarebbe creduta se non a patto di mettere in pericolo la propria immagine.

Per non parlare, poi, delle furiose litigate che possono scoppiare a causa di una frase di cui magari non è stato afferrato bene il senso. Per una stupidaggine, va a finire che si rompono amicizie di lunga data, tra persone che in condizioni normali non si sarebbero lasciate sfiorare dall'idea del litigio. Altro che 'assicurare all'individuo un migliore equilibrio emotivo'.

Se comunque, nonostante questi avvertimenti e tutti i nostri sforzi di parlarne il più possibile male, avete ancora voglia di provarci, fatelo pure, in tutta tranquillità. Anche perché, chissà, vostra moglie (o marito, o amante, o chi per lui), potrebbe sul serio essere "una di quelle rotture che...".

Non di ghiaccio ma d'avorio

O di legno, oppure di plastica: in ogni caso sempre di cubetti si tratta. I dadi sono piccoli, si possono tenere in tasca, dunque sono l'ideale per le vacanze, anche perchè ci si può giocare all'infinito e in maniera sempre diversa.

di Roberto Casalini

In vacanza, anche per i giochi, bisogna accontentarsi di quel che passa il convento: carte, dadi, magari una scacchiera in dotazione casuale del bar dove si va a prendere il gelato.

Le alternative sono pressoché impraticabili. Inutile portarsi dietro i giochi: nell'auto non ci stanno o, se per miracolo si riesce a trovare un po' di spazio, si può giurare che quelle scatole non verranno mai aperte.

Dadi, carte e scacchiere, dunque. Niente di male, anzi: se sono gli strumenti di gioco più diffusi, ci sarà pure un motivo.

Quale dei tre privilegiamo, in questa rassegna? I dadi, naturalmente. Le carte sono troppo diffuse e tutti hanno una rosa di giochi preferiti: improbabile che qualcuno si lasci sedurre da un gioco nuovo e abbandoni lo scopone, la briscola o il tressette.

Lo stesso discorso vale per gli scacchi: anche qui, le varianti abbondano, ma chi gioca a scacchi continuerà a farlo, e chi non sa giocare è inutile che improvvisi.

Restano i dadi, motore mobilissimo di quasi tutti i giochi più diffusi. Come ve la cavate, con i dadi? Siamo pronti a scommettere che, a parte il poker d'assi e qualche altro, ne conoscete pochini.

Niente paura: per tentarvi a fulminei azzardi estivi con i dadi, vi proponiamo dodici giochi rapidi, facili e poco noti.

La zara

Dante, canto sesto del Purgatorio: *"Quando si parte il gioco della zara, / colui che perde si riman dolente, / repetendo le volte, e tristo impara..."*

Nel Trecento, la zara era un gioco popolarissimo, come attestano i divieti severi quanto inutili degli statuti comunali. Oggi, è un gioco popolare (forse) tra i dantisti, ma ignoto a giocatori e biscazzieri.

Per farlo, bastano tre dadi: si gioca in quanti si vuole, ciascun giocatore dispone di una puglia fissa in gettoni di identico valore, e viene eliminato dal gioco appena la esaurisce.

Ogni giocatore mette nel piatto due gettoni. Chi è di mano lancia i dadi. Paga un gettone al piatto se fa meno di sette o più di quattordici.

Vince invece (e prende due gettoni dal piatto) se fa sette, o quattordici, o una cifra dall'otto al tredici.

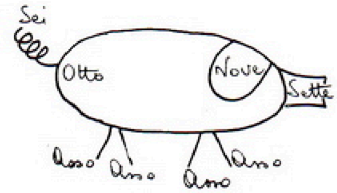
La partita ha termine quando nel piatto non ci sono più gettoni o quando tutti i giocatori, meno uno, sono stati eliminati. In questo caso, il giocatore superstite intasca il contenuto del piatto.

Il maialino

Non vi lasciate trarre in inganno dall'apparenza infantile del gioco: il *maialino* può essere molto frustrante per chi non imbrocca il tiro giusto.

Per giocare servono due dadi e, per ogni giocatore, una matita e un foglio di carta. Scopo del gioco è riuscire a disegnare un porcellino.

Ogni parte dell'animale (vedi schema) corrisponde a un numero, e può essere disegnato soltanto se il giocatore ha ottenuto *quel* numero con il lancio dei dadi. Ciascuna delle quattro zampe corrisponde a un asso. La coda corrisponde al sei, la testa al sette, il corpo all'otto e l'orecchio al nove.



Si procede così: ciascun giocatore tira un dado, e giocherà per primo chi avrà ottenuto il numero più alto. Gli altri giocatori, in senso orario, effettueranno a turno un tiro per volta.

Si può cominciare a disegnare il proprio maialino soltanto se si ottiene un otto. Per disegnare le altre parti, non è necessario seguire un ordine preciso.

Con un unico tiro si possono ottenere due assi: ciò dà diritto di disegnare due zampe. La coda può essere disegnata con il sei di un solo dado, oppure con la somma di due dadi.

Quando ottiene un numero che gli consente di disegnare una parte del malalino, il giocatore può effettuare un secondo lancio.

Vince chi completa per primo il proprio maialino ma, volendo, il gioco può proseguire (con le stesse regole) sino a "cancellare" il maialino disegnato.

Il golf

Al posto del tappeto erboso, il tappeto verde; e per quanto riguarda mazze e palline, le sostituiremo con dadi, carta e matita.

Scopo del gioco è ottenere le combinazioni di cinque facce identiche con il minor numero di lanci.

Si gioca in quanti si vuole, con cinque dadi (vanno bene sia quelli normali che i dadi da poker).

Prima di cominciare il gioco bisogna approntare una tabella segnapunti, che deve avere una colonna verticale per ciascuno dei giocatori e una linea orizzontale per ogni faccia del dado.

I turni di gioco sono sei. In ogni turno i giocatori, quando sono di mano, scelgono un numero (per esempio: il due) e devono realizzare, con il lancio dei dadi,



Rossi, gialli, verdi, blu, a sei, dodici e venti facce, normali e da poker. Sono i dadi, i grandi protagonisti di quasi tutti i giochi e capaci, loro stessi, di dare vita a una sterminata serie di passatempi, per caste famigliole o per incalliti giocatori d'azzardo. Fra i mille giochi coi magici cubetti, in questa e nelle tre pagine seguenti ne troverete dodici: la trecentesca Zara, il Maialino, il Golf, i messicani Dadi bugiardi, la Speme con i dadi, l'inglese e marinaresco Shut the box, la Nave e il comandante, il francese Zanzi, il Buck Dice, il Duemila, il Trentasei e gli Assi nel piatto.

cinque facce identiche (in questo caso: cinque due).

Per ottenere il risultato, i giocatori tirano i dadi (tutti e cinque o soltanto una parte) finché la combinazione non compare. Poi segnano il numero dei lanci nella casella corrispondente (per esempio: se per ottenere i cinque due è stato necessario effettuare sei lanci, il giocatore segnerà sei sulla casella del due).

I giocatori, a ogni turno, devono cimentarsi con un numero diverso. Alla fine dei sei turni vince chi, sommando i numeri (le buche!) della propria colonna, realizza il totale più basso.

Dadi bugiardi

Il golf evoca atmosfere anglosassoni (o vaticane, poiché è lo sport preferito del vescovo-banchiere Marcinkus).

Questi *dadi bugiardi* ci portano invece in Messico dove il gioco, una variante elaborata del poker con i dadi, è nato ed è tuttora assai diffuso.

Ai *dadi bugiardi* si gioca in quanti si vuole. Il corredo di gioco è costituito da cinque dadi, preferibilmente da poker. Non sono indispensabili, ma sarebbero bene accetti un bussolotto e una pista con i bordi rialzati.

Scopo del gioco è di riuscire, bluffando, a essere l'ultimo giocatore che resta in gara, in modo da poter vincere la posta in palio.

Si procede in questo modo: il primo giocatore lancia i dadi e li copre con la mano sinistra, in modo che gli altri non vedano che cosa ha ottenuto. Poi dichiara il punteggio: la dichiarazione può essere vera o falsa.

Il giocatore alla sua sinistra può accettare o contestare la dichiarazione. Quando una dichiarazione viene discussa, il giocatore contestato deve mostrare il proprio punteggio.



Se il punteggio risulta uguale o superiore alla dichiarazione, il giocatore contestato riceve un gettone da chi lo contestava. Quest'ultimo, inoltre, è obbligato a mettere una posta nel piatto.

Se il punteggio è invece inferiore alla dichiarazione, il giocatore contestato dà un gettone al suo contestatore e mette una posta nel piatto.

Abbiamo parlato finora della dichiarazione contestata, ipotizzando che la situazione si verificasse mentre era di mano il primo giocatore.

Supponiamo ora che la dichiarazione del primo giocatore venga accettata dal giocatore che sta alla sua sinistra: i dadi (sempre nascosti alla vista degli altri) gli vengono passati.

Ora il secondo giocatore ha due possibilità: lasciare i cinque dadi come stanno, oppure tirarne uno o più, per cercare di migliorare il punteggio. Nel caso che il giocatore decida di rilanciare, deve dire di quanti dadi rilancia.

Quindi il secondo giocatore effettua la propria dichiarazione, che deve essere superiore a quella che ha accettato. Il giocatore alla sua sinistra deciderà se accettarla o contestarla.

A proposito di contestazioni: i giocatori hanno il diritto di effettuarle anche quando la dichiarazione è "cinque assi", la più alta possibile. Al giocatore che accetta una dichiarazione di cinque assi vengono concessi cinque tiri. Se riesce a fare a sua volta cinque assi, il giocatore precedente perde un gettone e paga la posta. Se non ci riesce, perderà e pagherà lui.

I giocatori hanno a disposizione tre gettoni ciascuno. Chi perde i tre gettoni esce dal gioco.

Il primo giocatore che perde i gettoni ne riceve, come premio di consolazione, un quarto. L'ultimo giocatore rimasto in gara vince e guadagna la posta.

I punteggi, nei *dadi bugiardi*, sono: pokerissimo (i valori sono, in scala decrescente, asso, re, donna, jack, dieci e nove); scala massima (cinque dadi in se-

quenza, con l'asso come valore più alto); scala minima (sempre cinque dadi in sequenza, con il re come valore più alto); poker; tris; due coppie; *pryle* (una mano in cui non si totalizza neanche un punto).

Ultime avvertenze: eccettuate la scala massima e la scala minima, in questo gioco le sequenze non valgono niente; se un giocatore fa *pryle*, deve cercare di bluffare e passare la mano; nel caso in cui si giochi con dadi normali, i valori vanno dal sei all'uno in ordine decrescente.

La Speme con i dadi

Dopo l'azzardo calcolato e basato sul bluff del gioco messicano, l'azzardo secco di un vecchio gioco italiano.

Speme è sinonimo arcaico di speranza: perché il gioco abbia questo nome lo capirete leggendo le vecchie regole di Jacopo Gelli *(Giochi e passatempi*, Hoepli, 1974, ma la prima edizione risale agli inizi del secolo), che riproduciamo pari pari, con una sola glossa: si gioca con due dadi normali.

"Partita che si giuoca assieme da più persone.

Si forma un *banco* con una o due marche pagate da ciascun giuocatore, e la sorte designa chi deve giuocare per primo.

Se questi nel tirare i dadi scopre un asso, paga una marca al compagno di sinistra; la paga al *banco*, se scopre un sei; se scopre un asso e un sei, paga una marca al compagno di sinistra e una al *banco*. Se fa un doppione, ripete il giuoco; e se fa di bel nuovo un doppione, guadagna la *gara*, e ritira quanto possiede il *banco*. Gli altri punti non contano nulla, e ciascun giuocatore tira a turno un colpo, fino a che la *gara* non è stata vinta.

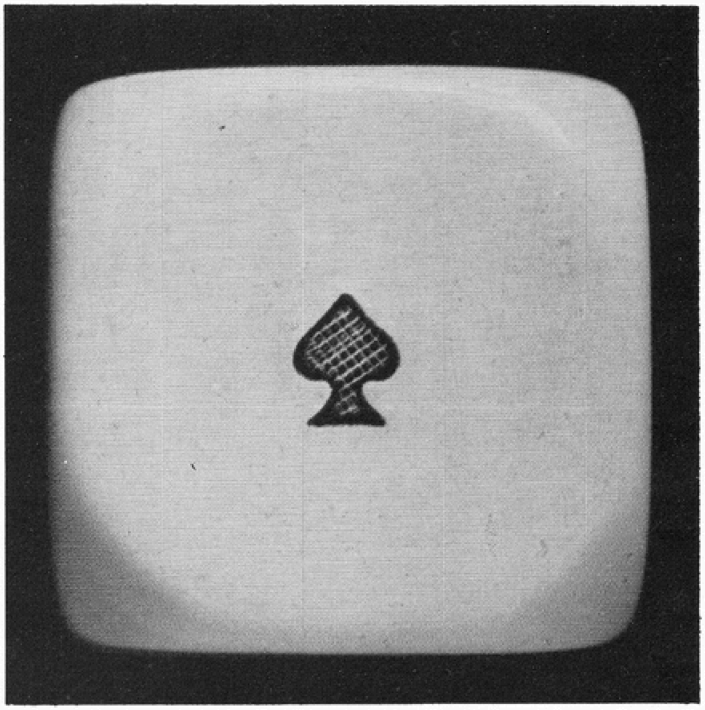
Allorché un giuocatore ha perduto il numero di marche fissate e pagate in precedenza, si dice ch'è *morto*, e non ha più diritto di gettare i *dadi;* ma fino a tanto che la *speme* di essere risuscitato esiste, resta in giuoco, poiché il vicino di destra potrebbe essere costretto a pagargli una marca, scoprendo un asso e farlo, così, risuscitare.

Quegli tra i giuocatori, che rimane con una o con più marche, quando tutti i compagni sono morti, s'impossessa del banco, se non è stata ancora guadagnata la *gara."*

Shut the box

È un gioco inglese praticato nei pub e piuttosto diffuso tra marinai e pescatori. Non si sa con esattezza chi l'abbia inventato e quando: un autorevole studioso di giochi, il Bell, suppone che abbia avuto origine nel diciottesimo secolo, e che provenga dalle isole del Canale della Manica.

In inglese, *shut the box* significa "chiudi la scatola". Il gioco ha questo nome perché, di solito, viene praticato utilizzando un vassoio di legno che ha, incernierati sul lato destro, nove listelli numerati dall'uno al nove. Ogni listello si può sollevare e ribaltare per coprire o scoprire i numeri totalizzati con il lancio dei dadi.



In Italia, esistono almeno due vassoi per giocare a *Shut the box:* uno, di legno, è prodotto dalla Chiarugi di Firenze. Si chiama *Gioco del 45.* L'altro, in plastica e probabilmente fuori commercio, era prodotto dalla Invicta sotto il nome di *Casino Games.* Nella confezione campeggiava il viso gaglioffo di Omar Sharif.

Se non possedete, come è probabile, il vassoio, niente paura: prendete un foglio di carta e disegnate un quadrato di nove caselle (tre per tre) che numererete dall'uno al nove.

Scopo del gioco, a cui si partecipa in quanti si vuole, è di coprire il maggior numero possibile di caselle e di ottenere il punteggio più basso. Per giocare occorrono, oltre alle nove caselle, due dadi e carta e matita per il punteggio.

Si procede così: a turno, ogni giocatore lancia i dadi e utilizza il punteggio ottenuto per coprire (con monete, segnalini, pietruzze) le caselle con i numeri corrispondenti.

Per esempio: se il giocatore ottiene sei più tre, cioè nove, può coprire la casella del nove oppure le caselle del sei e del tre.

Il giocatore seguita a lanciare i dadi finché riesce a coprire una o più caselle. Quando non ci riesce più, passa la mano al giocatore successivo e segna sul foglietto del punteggio il totale delle caselle che sono rimaste scoperte. Tale somma gli viene addebitata.

Si fanno più turni di gioco, e i giocatori che totalizzano un punteggio uguale o superiore al quarantacinque vanno fuori gioco. Vince l'ultimo giocatore rimasto in gara.

Un'ultima avvertenza: i giocatori lanciano, per coprire le caselle, due dadi. Quando però, dopo alcuni tiri, la somma dei numeri scoperti è uguale o inferiore a sei, il giocatore usa un solo dado finché non ha coperto tutte le caselle o finché non riesce più a coprirne.

Nave e comandante

Restiamo in ambiente marinaresco, con un gioco semplicissimo e molto rapido, che può tornar buono per giocarsi l'aperitivo.

Occorrono cinque dadi più carta e matita. Si gioca in quanti si vuole. Dei dadi valgono, ai fini del punteggio, solo tre facce: il sei (la nave), il cinque (il comandante) e il quattro (il nostromo).

Ciascun giocatore lancia i dadi tre volte. Quando compaiono il sei, il cinque o il quattro, il giocatore deve metterli da parte e continuare a lanciare usando soltanto gli altri dadi.

Se al terzo lancio il giocatore non è riuscito a mettere da parte il sei, il cinque e il quattro, marca zero punti. Se invece è riuscito a metterli da parte, marca i punti degli altri due dadi, che rappresentano l'equipaggio.

Vince chi, alla fine della partita, ha l'equipaggio più numeroso.

Lo zanzi

Dall'Inghilterra alla Francia con un gioco basato sui tris (gli *zanzi*, appunto). In Francia i giochi con i dadi erano molto popolari: lo zanzi, il camerun e il bidou, per esempio, stando alle ricostruzioni d'ambiente solitamente attendibili di Simenon, venivano giocati nei bistrot. Chissà se la tradizione prosegue.

Lo zanzi si gioca con tre dadi. Come in tutti questi giochi, il numero dei partecipanti è libero. Occorrono anche dieci o più gettoni, di cui i giocatori si appropriano nel corso dei vari giri.

Scopo del gioco è ottenere uno *zanzi* (tre facce identiche) o, in mancanza, quanti più assi e sei.

Gli *zanzi* sono, in ordine di valore decrescente: tre assi, tre sei, tre cinque, tre quattro, tre tre, tre due.

In mancanza di *zanzi,* si contano i valori delle singole facce dei tre dadi, calcolando cento punti per ogni asso, sessanta punti per ogni sei, cinque punti per ogni cinque, quattro, tre e due punti per i numeri equivalenti.

Ciascun giocatore lancia un dado. Chi totalizza il punteggio più alto inizia per primo. Poi, il vincitore di ogni giro giocherà per

primo nel giro successivo.

Ciascun giocatore può lanciare i dadi una, due o tre volte. Ogni volta, può decidere di rilanciare tutti i dadi oppure soltanto alcuni.

Se il primo giocatore ha lanciato i dadi una sola volta, lo stesso dovranno fare anche gli altri giocatori. Se li ha lanciati due o tre volte, gli avversari potranno seguire il suo esempio.

Alla fine di ogni giro, chi totalizza il punteggio più alto prende un gettone prima di iniziare il giro successivo. La partita ha termine quando non ci sono più gettoni. Chi ne possiede di più ha vinto.

Il Buck Dice

Ancora un gioco basato, in parte, sui tris. Qui, però, i valori non sono ordinati secondo la rigida scala gerarchica dello *zanzi*.

Il numero dei giocatori è libero; per giocare occorrono tre dadi, carta e matita.

Si ricorre al tiro di un dado per stabilire in che ordine si dovrà prendere posto attorno al tavolo e chi sarà il primo a giocare.

L'ultimo a giocare, naturalmente, sarà chi ottiene il numero più basso. Tale numero è l'atout.

Si gioca a turno, in senso orario. Quando un giocatore ottiene un atout, segna un punto. Se ottiene due atout, segna due punti. Se infine realizza un tris di atout, segna quindici punti. Tutti gli altri tris, con qualunque numero, valgono cinque punti.

Ogni giocatore, quando è il suo turno, tira finché riesce a realizzare punti. Quando non totalizza più punti, passa la mano al giocatore successivo.

Chi realizza quindici punti (non uno di più, non uno di meno) ha vinto ed esce dal gioco. Chi supera i quindici punti torna a zero.

Il gioco ha termine quando è rimasto in gara un solo giocatore che non è riuscito a fare quindici punti. Tale giocatore è l'unico sconfitto e, se si gioca a soldi, deve pagare tutti gli altri.

Duemila

Finora, i dadi da poker li abbiamo suggeriti solo per il gioco messicano *dadi bugiardi*, ma è ovvio che possono essere utilizzati in tutti i giochi che si fanno con cinque dadi.

Il gioco classico di questa categoria è il poker con i dadi: non ne abbiamo parlato perché è fin troppo noto. Vi proponiamo invece un gioco molto rapido, anche se un po' meccanico, che si può fare tra due giocatori: il *duemila*.

Occorrono cinque dadi da poker, nonché carta e matita per segnare i punti.

I due giocatori lanciano a turno i dadi: per ogni asso, segnano cento punti; per ogni re, cinquanta punti.

Ciascun giocatore, per ottenere almeno un asso o un re, ha tre tiri a disposizione. Se invece uno o più re, uno o più assi o una combinazione tra i due valori si presenta subito, il giocatore che l'ha ottenuta passa la mano all'avversario.

La partita prosegue finché uno dei due giocatori non raggiunge i duemila punti.

Trentasei

Ed ecco un gioco fatto con un solo dado: il *trentasei*. Si gioca in quanti si vuole. Occorre un gettone per ogni giocatore.

Si procede così: dopo avere estratto a sorte la disposizione attorno al tavolo e l'ordine di giocata (si gira in senso antiorario) il primo giocatore lancia il dado e annuncia il risultato conseguito.

Il secondo giocatore lancia il dado e somma il proprio punteggio a quello di chi lo precedeva (per esempio: se il primo giocatore ha fatto uno e il secondo tre, il secondo giocatore dovrà dichiarare: *uno e tre, quattro*):

Il terzo somma il proprio punteggio al totale precedente, e così fanno tutti gli altri giocatori nell'ordine. Quando il giro è terminato, i dadi spettano nuovamente al primo giocatore, e così via.

Scopo del gioco, come dice il nome, è di raggiungere il totale di trentasei: chi ci riesce vince, e ritira i gettoni della posta.

Quando si è arrivati al trenta o lo si è superato, è possibile sia che il gioco abbia termine e che un giocatore vinca (per esempio: si è a trentuno, un giocatore tira cinque e raggiunge i trentasei punti) sia che un giocatore superi il trentasei ed esca di gara (per esempio: si è a trentuno, un giocatore tira sei e "sballa" di un punto).

Se si verifica la seconda circostanza, il gioco riprende dal totale precedente l'eliminazione del giocatore (nel caso che è stato preso come esempio, si riparte dal trentuno).

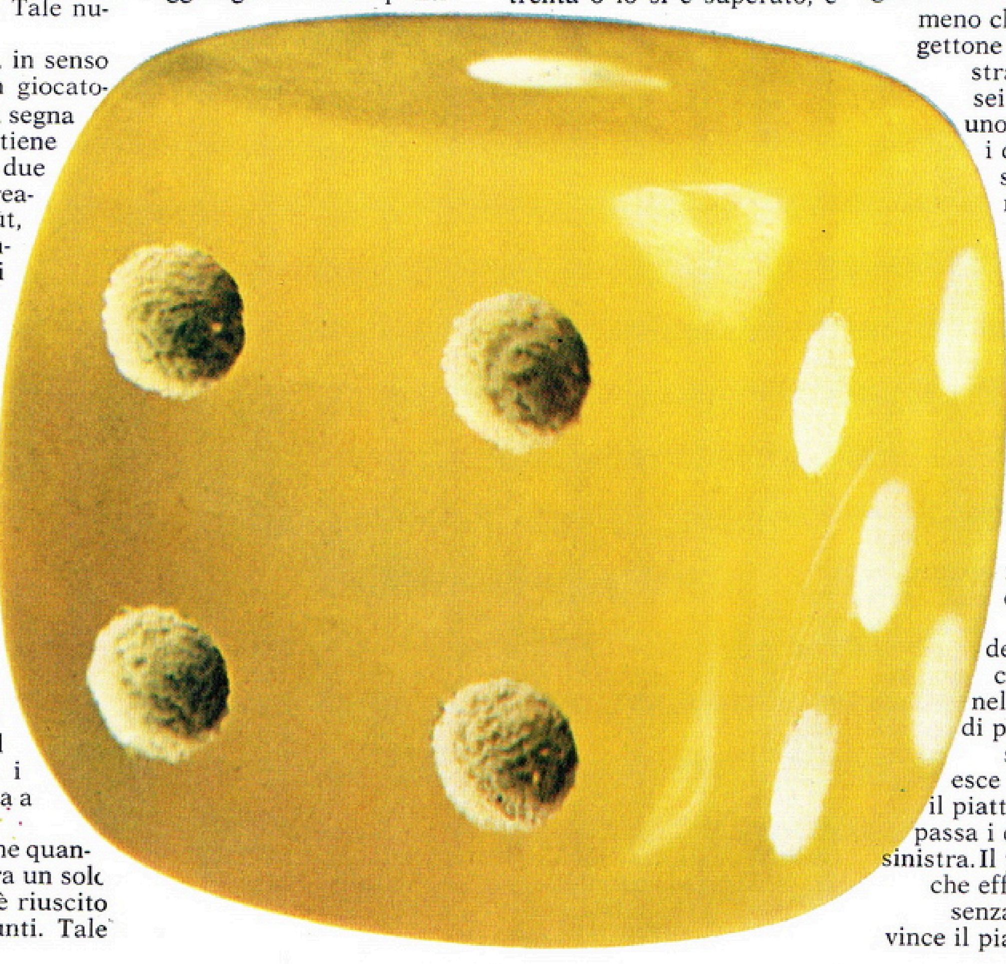
Gli assi nel piatto

In questo gioco, non c'è bisogno di carta e matita per tenere i conti: bastano due dadi e due gettoni per ogni giocatore.

Si gioca in quanti si vuole, e ci si può disporre a piacere attorno al tavolo. Ogni giocatore, quando è il suo turno, tira una volta e passa i dadi al vicino di sinistra.

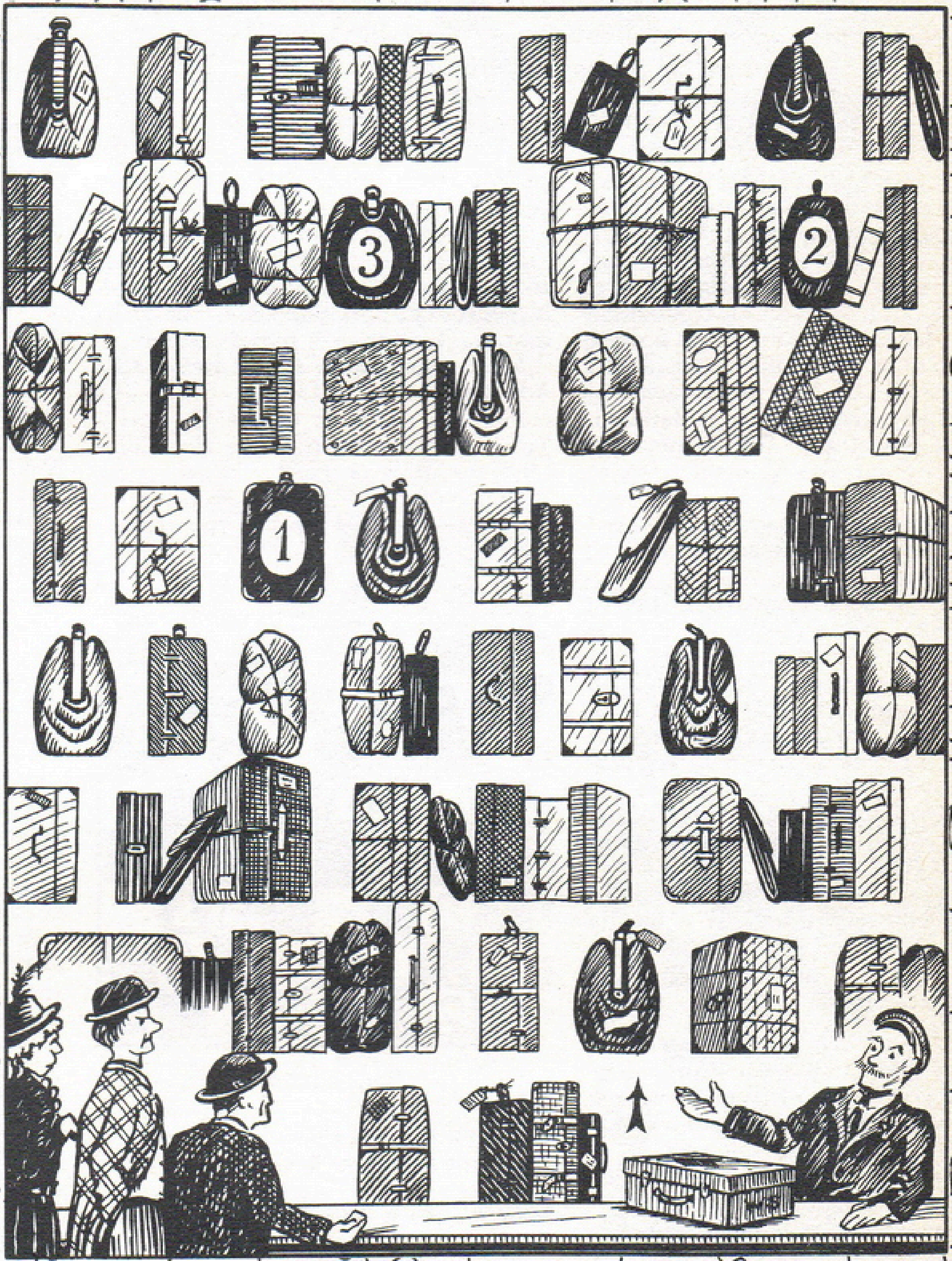
Nel gioco ci sono due fasi. Durante la prima fase, contano soltanto gli assi e i sei. Chi ottiene un asso, mette un gettone nel piatto e tira ancora. Chi ottiene due assi, mette nel piatto entrambi i gettoni e non gioca più, a meno che non riceva un gettone dal vicino di destra. Chi ottiene un sei o due sei, passa uno o due gettoni, e i dadi, al vicino di sinistra. Chi infine ottiene un asso e un sei, mette un gettone nel piatto e passa l'altro gettone e i dadi al vicino di sinistra. Chi resta senza gettoni non gioca più. Quando tutti i gettoni sono nel piatto, tranne uno, comincia la seconda fase di gioco.

Il proprietario dell'unico gettone che non è andato nel piatto tira i dadi per tre volte consecutive. Se non esce mai il sei, vince il piatto. Se esce il sei, passa i dadi al vicino di sinistra. Il primo giocatore che effettua i tre lanci senza che esca il sei, vince il piatto e la partita.

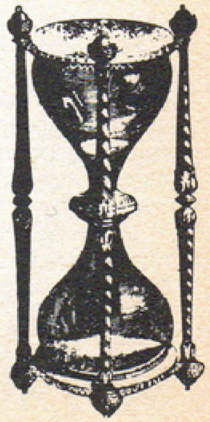


PERGIOCO

Vi avvicinate al banco per chiedere i vostri bagagli, e il guardarobiere vi risponde: "Servitevi pure, prego!" Raccogliete il suo invito e, partendo dalla freccia in basso, prendete le tre valigie numerate — è necessario prendere prima la 1, poi la 2 e infine la 3 — e ritornate al banco. Dovete prendere le valigie per il manico e non dovete usare lo stesso sentiero — o lo stesso incrocio — due volte. Nota bene: le tre valigie dovranno essere raccolte in un unico viaggio.



DA GIO CA RE



Nel mondo dei diversi: le partite eterodosse

Accanto ai pezzi strani, non canonici, che ormai raggiungono il centinaio, l'universo mondo scacchistico annovera anche modi di giocare che si distaccano da quello universalmente accettato: provare, se non altro per cambiare un po', può essere divertente.

di Adolivio Capece

Se è vero che la storia degli scacchi si perde nella notte dei tempi, altrettanto vero è che sin dalle origini si cercò — fortunatamente senza riuscirvi — di modificare le regole base del gioco con l'introduzione di pezzi dal movimento strano o dalle caratteristiche particolari, i cosiddetti "pezzi eterodossi". Non mancarono poi le scacchiere dalle forme e dalle dimensioni più strane. Già Tamerlano, celebre sovrano dei Mongoli, vissuto dal 1336 al 1405, oltre che del gioco serio si dilettava di scacchi eterodossi ed aveva ideato una scacchiera di 10 case per 11.

I pezzi eterodossi sono oggi più di un centinaio, come risulta dal volume *A guide to fairy chess* di Anthony Dickins. C'è per esempio l'Amazzone, che unisce il movimento di Donna e Cavallo; il Grifone, ovvero un Cavallo che se muovendo capita su una casa del proprio colore ha diritto di muovere ancora; la Principessa, che abbina il movimento di Alfiere e Cavallo; e molti altri.

Ma accanto ai pezzi ci sono anche modi di giocare eterodossi e questa volta vogliamo presentarvene un paio.

Scacchi marsigliesi

Il movimento dei pezzi in questo tipo di gioco è uguale a quello tradizionale e le regole sono le medesime, ma ogni giocatore effettua sempre due mosse, invece che una sola.

Diciamo per comodità che le due mosse costituiscono una 'serie'.

Ad ogni serie si può giocare lo stesso pezzo oppure si possono muovere due pezzi differenti; si possono eseguire due catture nella stessa serie; sono ammesse tutte le mosse lecite del gioco normale.

Se si dà scacco alla prima mossa della serie si perde il diritto a giocare la seconda mossa. Il Re, ovviamente, non può occupare una casa controllata da un pezzo nemico nè alla prima nè alla seconda mossa della serie. Lo stallo può verificarsi sia quando tocca al giocatore muovere, sia dopo la prima mossa della serie, qualora non ci sia poi alcuna mossa per completare regolarmente la serie stessa.

La presa al passo — 'en passant' — è possibile solo alla prima mossa della propria serie e solo se il Pedone avversario è stato spinto di due passi alla seconda mossa della serie avversaria.

Semplice, no? E ora provate a giocare; vedrete che vi divertirete. Per coloro che non fossero sicuri di aver capito bene, ecco una partita — che è ormai un classico — a mo' di esempio.

1. b3 - Ab2, d5 - e5; 2. A:e5 - Ag3, Ad6-A:g3; 3. f:g3 - Cf3, Cf6 - 0-0; 4. c4 - c:d5, C:d5 - Df6; 5. e4 - e:d5, D:a1 - Te8+; raggiungendo la posizione illustrata dal diagramma 1. L'ultima mossa del Nero è un gravissimo errore. Riuscite a trovare il modo per controbatterlo?

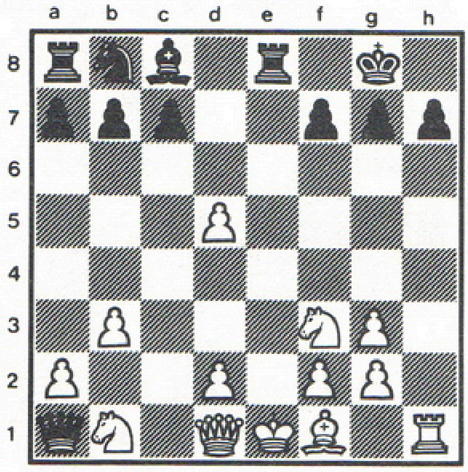


Diagramma 1

Il Bianco vince subito con la serie 6. De2 - D:e8 scacco matto!

Scacchi con il limitatore

In realtà quella che vi proponiamo è una variazione sul tema di un pezzo eterodosso ideato nel 1939 da Thomas Kok e battezzato "imitatore". È un 'pezzo' che non dà scacco, non cattura e non può essere catturato; muove contemporaneamente ad ogni altro pezzo, sia bianco sia nero, e ne imita le mosse, sia in direzione che in lunghezza. Pertanto, i pezzi possono muovere se anche l'imitatore può effettuare la medesima mossa. Di conseguenza, il pezzo eterodosso 'limita' il movimento dei pezzi normali, dato che non può portarsi in una casa già occupata. Per comodità lo chiamiamo quindi 'limitatore' (senza apostrofo).

Il limitatore può essere costituito da una moneta o da un gettone e viene sistemato all'inizio della partita in una delle quattro caselle centrali della scacchiera a scelta del giocatore che ha il Bianco.

Poi si gioca normalmente, ricordando che si possono fare solo le mosse che può fare anche il limitatore e che questo limita anche il raggio di azione dei pezzi nel dare scacco.

Vediamo un paio di esempi.

Supponiamo di iniziare la partita con il limitatore in d4. Nella notazione delle mosse tra parentesi indichiamo la mossa del limitatore.

1. e4 (d6), e5 (d4);

Ora per esempio non si può giocare 2. Af1-c4, poichè in questo caso il limitatore dovrebbe portarsi in a7, casa che è già occupata. Nè si può muovere la Donna poichè il movimento in diagonale del limitatore è bloccato dal Pe5.

2. Cf3 (c6), d6 (c5);

Una alternativa era Cf6, mentre non era possibile Cc6 essendo la casa c6 occupata dal limitatore.

3. Cc3 (d7), Dh4 (h3);

Notare che adesso la Donna nera non è in presa del Cf3, poichè il limitatore non potrebbe imitare il movimento del Cavallo bianco in caso di Cf3:h4.

Inoltre il Bianco non può avanzare nessun Pedone, in quanto il movimento in avanti del limitatore è bloccato dalla Donna nera. Però è possibile:

4. C:e5 (g5),

ed è il Nero a non poter mangiare il Cavallo dato che la sua Donna impedisce il corrispondente movimento al limitatore. Se ora il Nero gioca

4..., f6 (g3);

il Bianco può rispondere

5. Cf7 (h5),

visto che il Nero non può giocare R:f7, per quanto dal canto suo il Cavallo del Bianco non possa catturare la Th8, almeno per ora.

Pensiamo che queste poche mosse siano sufficienti per capire il meccanismo del gioco con il limitatore e passiamo quindi a un esempio più complesso.

Il diagramma 2 illustra un problema in due mosse di Hardran che vinse nel 1964 il primo premio del concorso bandito dalla rivista "Europe Echecs".

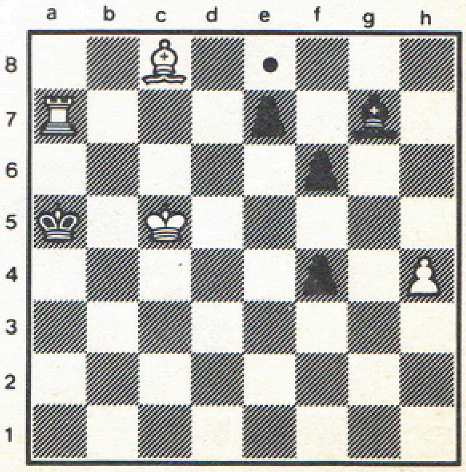


Diagramma 2



Il pallino nero in e8 rappresenta il nostro limitatore. Notiamo subito una cosa importante: il Re nero non è sotto scacco della Ta7. Infatti il raggio di azione della Torre sulla colonna 'a' è praticamente nullo, dato che il limitatore non può avanzare sulla colonna 'e'. Chiaro?

La soluzione del problema è 1. Aa6 (c6). E ora se 1..., Af8 (b7); 2. Ac4 (d5) matto. Notare che non va bene 2. Ad3? (e4), poichè il Nero para il matto con 2...Ah6 (g2); e il Re nero non è più sotto scacco della Torre il cui raggio di azione risulta limitato sulla colonna ad una sola casa, visto che questo è il raggio di azione del limitatore.

Altre varianti: se 1..., Ah8 (d7); 2. Ab5 (e6) matto. Ancora non 2. Ad3? (g4), per 2...e5 (g2); come nel caso precedente.

Infine se 1...Ah6 (d5); 2. Ab7 (e6), matto. Lasciamo ai lettori il piacere di scoprire le ragioni per cui il problema non è risolto da 1. Ae6 (g6), a causa della risposta 1..., Ah6 (h5).

I problemi

Ma ora basta con le pazzie! Speriamo solo che abbiate trovato divertenti le due 'variazioni sul tema' proposte; torniamo ai nostri scacchi tradizionali.

Il diagramma 3 illustra la posizione verificatasi nella partita Schwicker - Boudre, giocata in Francia nel 1981.

Muove il Bianco che conclude rapidamente. Riuscite a trovare la bella combinazione?

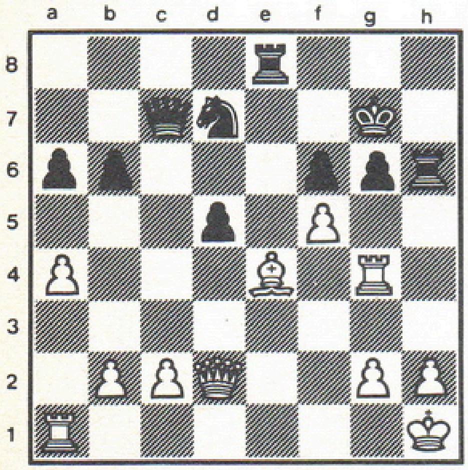


Diagramma 3

Anche nel diagramma 4 è il Bianco che muove e vince. La posizione si è verificata in una partita giocata lo scorso anno tra Basman e Balshan in Israele. Possiamo anzi dire che il Bianco forza il matto in 3 mosse.

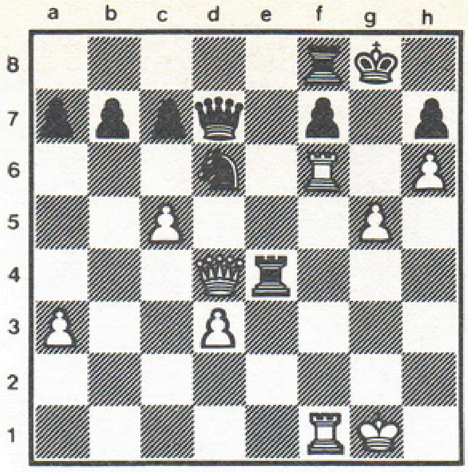


Diagramma 4

Infine vi proponiamo di trovare la combinazione vincente per il Bianco — questa volta matto in 4 mosse — partendo dalla posizione del diagramma 5, verificatasi pure lo scorso anno all'open di Sitges tra Pedreny e Amado.

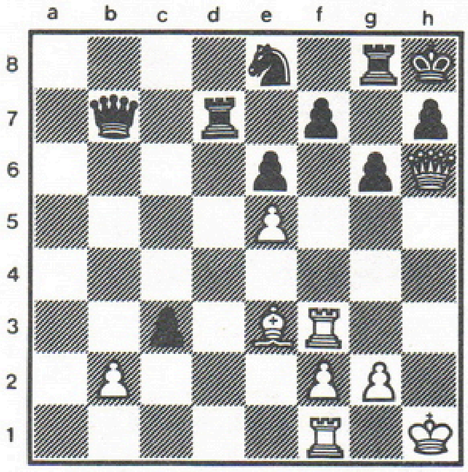


Diagramma 5

Per chi non ci fosse riuscito, ecco le soluzioni.

Diagramma 3 = 1. D:h6!, R:h6; 2. Tg6. Rh7; 3. Ta3, e il Nero ha abbandonato, poiché il matto è imparabile.

Diagramma 4 = 1. Tg6+!!, f:g6 (se 1...h:g6; 2. Dg7 matto); 2. Dh8+!, R:h8; 3. T:f8 matto! Un doppio sacrificio davvero splendido.

Diagramma 5 = 1. D:h7+!, e in partita il Nero ha abbandonato in vista del matto dopo 1...R:h7; 2. Th3+, Rg7; 3. Ah6+, Rh7; 4. Af8 matto.

Una 'bella' partita

Per riconciliarci con il gioco serio, seguiamo ora insieme la partita tra Timman e Portisch dal supertorneo di Londra dello scorso aprile, partita che ha fruttato al vincitore il 'premio di bellezza' di 250 sterline.

Timman - Portisch (Ovest Indiana)

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cf3, b6; 4. g3, Ab7; 5. Ag2, Ae7; 6. 0-0, 0-0; 7. d5,

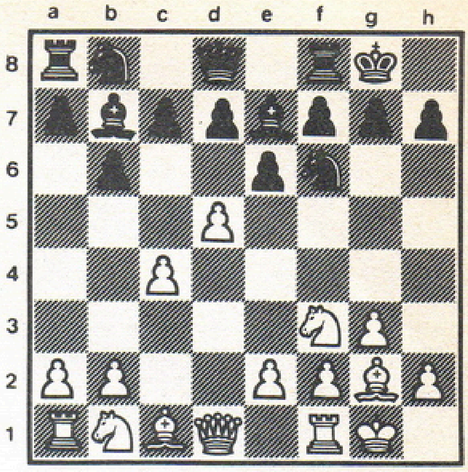


Diagramma 6

Un sacrificio di Pedone molto in voga attualmente, analizzato in modo approfondito dal sovietico Geller, che sull'argomento ha scritto anche una monografia.

7..., e:d5; 8. Ch4, c6; 9. c:d5; C:d5; 10. Cf5, Af6;

Una difesa ideata dallo stesso Portisch. L'altra possibile e forse più comune alternativa è 10..., Cf6.

11. Te1.

Nel campionato ungherese dello scorso anno, nella partita Lukacs - Portisch, si era avuto invece il seguito 11. e4, Ce7; 12. Cd6, Aa6; 13. Te1, Ae5; 14. Cc3, c5; senza grossi problemi per il Nero.

La mossa escogitata da Timman, invece, crea al Nero varie difficoltà.

11..., Aa6; 12. e4, Ce7; 13. Ce3, Ae5; 14. Cg4, Ac7; 15. e5,

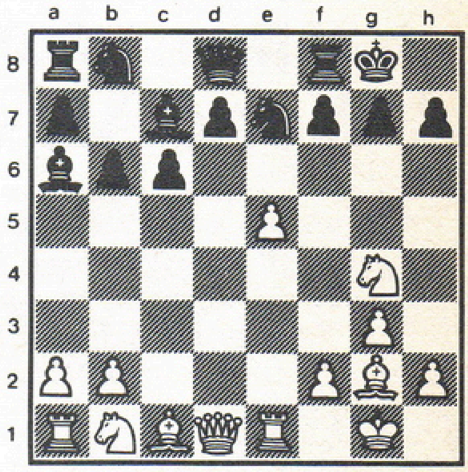
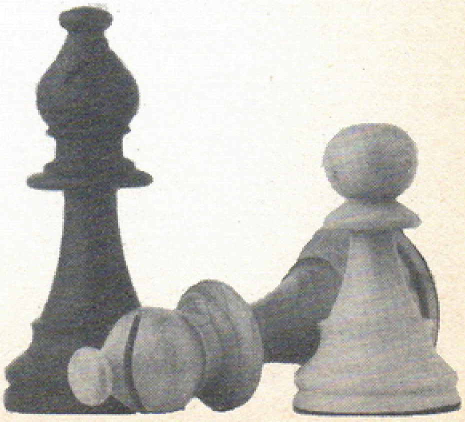


Diagramma 7



15..., d5;
Questa spinta porta a una rapida sconfitta. Maggiore resistenza offriva l'avanzata del Pedone di un solo passo, in d6.
16. Ag5, Ac8; 17. Cf6+!
Un sacrificio che il Nero non può accettare poichè a 17..., g:f6; segue 18. A:f6, e poi semplicemente Dd1-h5-h6, con matto imparabile.

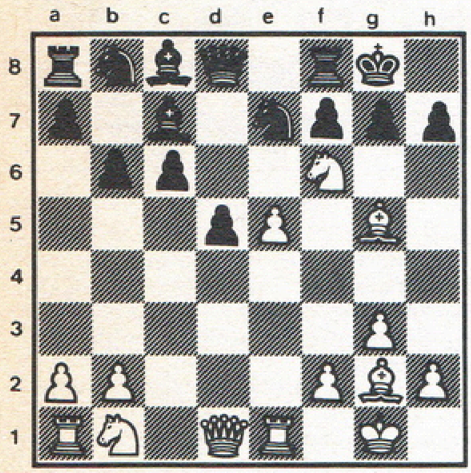


Diagramma 8

17..., Rh8; 18. Cc3, Ca6;
Ora il Bianco dispone di una combinazione conclusiva semplice ed elegante che, sfruttando la pessima disposizione dei pezzi avversari, pone in pratica fine alla partita. Riuscite a trovarla anche voi?

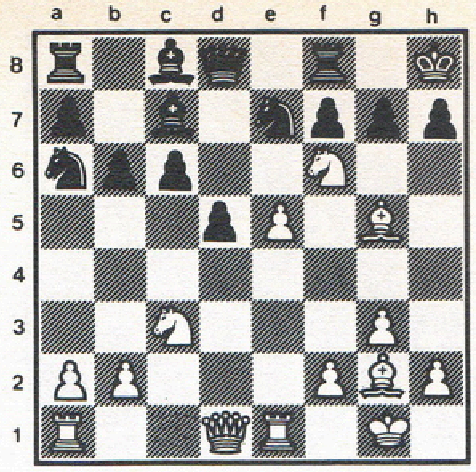
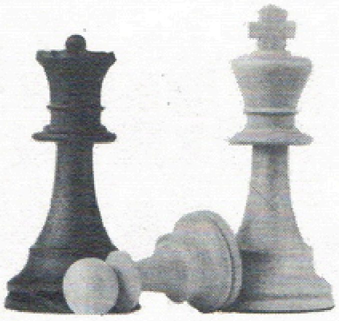


Diagramma 9

19. Cf:d5!,
Ora il Nero avrebbe potuto abbandonare, ma ha continuato ancora qualche mossa per salvare la faccia.
19..., c:d5; 20. C:d5, Ae6; 21. A:e7, Dd7; 22. C:c7, D:c7; 23. Ad6, Dc4; 24. Af1, abbandona.



Scacchi/2

Karpov primo ex-aequo al World Master di Torino

L'altro vincitore è stato lo svedese Ulf Andersson: la manifestazione ha purtroppo dovuto registrare il ritiro anticipato di Robert Hübner. In questo articolo le principali partite del torneo, in altra parte della rivista (pagine 54 e seguenti) le biografie dei sette giocatori.

di Marco Iudicello

Il *World Master* di Torino, iniziato all'insegna di giustificatissimi toni trionfalistici, è stato purtroppo ridimensionato nel corso dello svolgimento da diversi avvenimenti, nonostante le presenze di Karpov e di sei tra i più forti giocatori del momento.

Innanzitutto il ritiro di Robert Hübner alla fine del girone di andata, quando pure era in testa al torneo alla pari con Andersson, ha certamente causato una riduzione dell'interesse che il pubblico poteva avere per la manifestazione: non dimentichiamo che il "dilettante" Hübner già da tempo è stato adottato dagli scacchisti italiani, non solo per il suo modo di giocare ma anche per l'estrema simpatia che riesce a suscitare grazie alla sua semplicità e umanità.

Il fatto che questo torneo si sia svolto in concomitanza con l'inizio del campionato mondiale di calcio, inoltre, ha fatto sì che gran parte del potenziale pubblico non presenziasse allo svolgimento delle pur eccellenti partite del *World Master.* Ma vediamo che cosa è successo nella gara vera e propria.

Fin dalle prime battute sembrava che Karpov non avrebbe avuto vita facile: infatti permaneva in ultima posizione fino al quinto turno, mentre Andersson si portava in testa, seguito a mezzo punto da Hübner e Portisch. Ma al sesto turno otteneva finalmente la sua prima vittoria a spese di Portisch e da quel momento si manteneva a mezzo punto dal primo (sempre Andersson) che raggiungeva al nono turno per farsi poi ridistaccare al decimo. Dopo avere perso poi ancora mezzo punto rispetto ad Andersson al dodicesimo turno, per non essersi accorto che poteva battere Kavalek catturandogli la Donna mediante una combinazione piuttosto semplice (una svista, questa, che da Karpov nessuno si sarebbe mai aspettato), rimontava alla fine portandosi a quota 7 ed arrivando così primo ex-aequo.

Per gli amanti delle curiosità: la partita più lunga è stata la Ljubojevic - Portisch del penultimo turno, di ben 127 mosse, durata dodici ore e mezzo.

Questa la classifica finale:

1°/2°	Karpov	p.7
1°/2°	Andersson	p.7
3°/4°	Ljubojevic	p.6 1/2
3°/4°	Portisch	p.6 1/2
5°	Spassky	p.6
6°	Kavalek	p.5 1/2
7°	Hubner	p.3 1/2

Ed ecco alcune delle partite più interessanti:

Ljubojevic-Karpov (Spagnola)

1.e4 e5; 2.Cf3 Cc6; 3.Ab5 a6; 4.Aa4 Cf6; 5.0-0 Ae7; 6.Tel b5; 7.Ab3 0-0; 8.c3 d6; 9.h3. Con questa mossa il bianco intende spingere in d4 senza subire l'inchiodatura del Cf3 ad opera dell'alfiere nero (Ac8-g4).

Alternativa a questa linea di gioco poteva essere la continuazione 9.d3 con l'idea di effettuare la spinta solo dopo avere sviluppato il Cbl mediante la manovra Cbl-d2-fl-g3 oppure e3.

9...Ab7; 10.d4 Cd7; nella partita Karpov-Balascjov (1976) venne giocato il seguito 10...Te8 con l'idea di difendere il punto e5 prima di avere effettuato spinte sull'ala di donna; la continuazione fu la seguente: 11. Cbd2 Af8; 12.Ac2, g6; 13.b3 Ag7; 14.d5 Cb8; 15.Cfl c6; 16.c4, cxd5; 17.cxd5, Cbd7; 18.Ae3 Tc8; 19.a4 con ottime prospettive d'attacco del bianco sull'ala di donna.

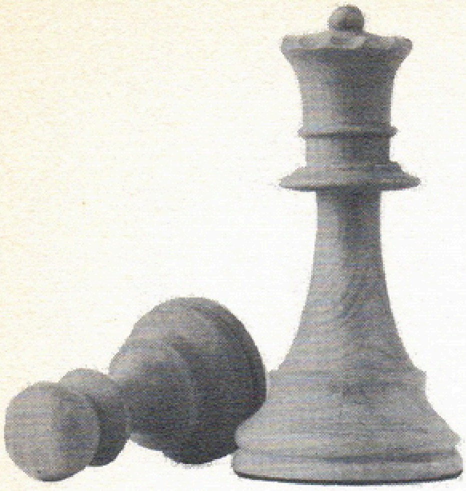
Secondo Gligoric però a 13.b3 è meglio rispondere con 13.d5 col seguente possibile sviluppo: 14dxe5 Cxe5; 15.Cxe5 Txe5; 16.Cf3! Txe4!; 17. Axe4 Cxe4; 18.Dc2 Ag7; 19.Ab2, Df6!... con buon controgioco (vedi l'Italia Scacchistica, gennaio 1981).

A Bugojno (1980) nella partita Timman-Karpov si ebbe la seguente continuazione: 10...Te8 11.Cg5 Tf8; 12.Cf3 Te8; 13.Cbd2 Af8; 14.Cg5 Te7; 15.d5 Ca5; 16.Ac2 c6; 17.b4 e il nero ottenne un buon controgioco al centro continuando con 17...Cc4; 18.Cxc4 bxc4; 19.dxc6 Axc6; 20.a4 Ab7!

La mossa 10...Cd7 vuole essere una alternativa alla mossa Te8 per la difesa del punto e5.

11.Cbd2 Af6; 12.Cfl Te8; 13.Cg3 g6; 14.Ah6 la migliore per il bianco per completare il proprio sviluppo; se 14. Ae3 Ca5; 15.Ac2 exd4; 16.Cxd4 (se cxd4 segue 16...c5 17.e5 con complicazioni) 16...Cc4; 17.Acl d5.

14...Ca5; 15Ac2 c5; (se 15... exd4; 16.cxd4 c5; 17.e5! dxe5; 18.dxc5 Cc6; 19. Ce4 ed il bianco sta meglio) 16.d5 Cc4; 17.Dcl Ag7; 18.a4 con questa mossa il bianco inizia un buon attacco sull'ala di donna.



18...Ccb6; 19.a5 Cc8; 20.c4 questo tratto ha lo scopo di limitare notevolmente le possibilità di movimento dei pezzi del nero: gli impedisce infatti manovre del tipo c4 seguito da Cc5.

20...Axh6; 21.Dxh6 Df6; 22.Ce2 Ce7; 23.Cc3 b4; 24.Aa4 Ac8; 25.Ac6 Cxc6 (se 25...Ta7 sembra ottimo il sacrificio 26.Cb5 axb5; 27.cxb5) 26.dxc6 bxc3; 27.cxd7 Axd7; 28.bxc3 De7; a questo punto le preoccupazioni del nero sono molte e gravi: il punto debole d6 e la colonna b sono infatti i mezzi che il bianco può sfruttare per risolvere la partita.

29.Ted1 Ted8; 30.Tab1 Aa4; 31.Td2 Tab8; 32. Tdb2 Txb2; 33.Txb2 f6; 34.Tb6, Dc7; 35.Ch2 Ac6; 36.Cg4 Tf8; 37.f3 f5; 38.exf5 Txf5; 39.Dd2 Rg7; 40.Txa6 e4; 41.fxe4 Tf7; 42.e5 Dc8 43. Dh6+ Rh8; 44.e6 Tg7; 45.Tb6 ed il nero abbandona: difatti non può parare la minaccia Df4 con cui il bianco attacca il pedone d6 e la casa f8.

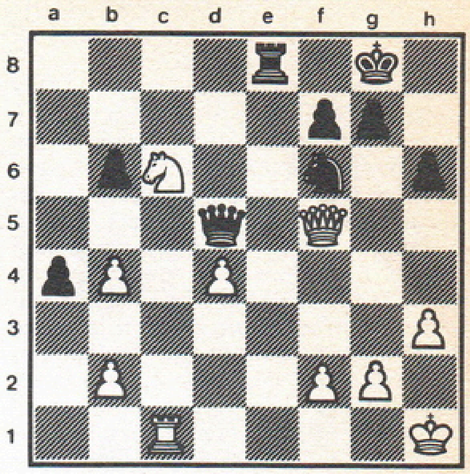
Kavalek-Andersson (Siciliana)

1.e4 c5; 2.Cf3 d6; 3.d4 cxd4; 4.Cxd4 Cf6; 5.Cc3 e6; 6.f4 Cc6; 7.Cf3 Ae7 8.Ad3 Cb4; 9.0-0 Cxd3; 10.cxd3 0-0; 11.Rhl b6; 12.Cd4 Ab7; 13.Df3 g6; 14.Dh3 e5; 15.Cf3 exf4; 16.Dh6 Ch5; 17. Axf4 Cxf4; 18. Dxf4 Tc8; 19.Cd4 Ag5; 20.Df3 Dd7; 21.Dg3 Ae7; 22.Cd5 Axd5; 23.exd5 Tfe8; 24.Cc6 Af8; 25.Tf2 Ag7; 26. Tafl Tf8; 27.Te2 Tce8; 28. Tfel Txe2; 29. Txe 2 Te8; 30. Del Txe2; 31.Dxe2 Af6; 32. g4 Rg7; 33.b4 b5; 34.Rg2 h5; 35.h3 hxg4; 36.hxg4 a6; 37.Rf3 Dc8. 38.Dh2 De8; 39.Dgl Dh8; 40.Re2 Dh6; 41.De3 Dh2+; 42.Df2 Dhl; 43.Df3 a questo punto la partita viene aggiornata ma il bianco abbandona.

Portisch-Spassky (Benoni)

1.d4 Cf6; 2.c4 e6; 3.Cc3 c5; 4.d5 exd5; 5. cxd5 d6; 6.Cf3 g6; 7.Cd2 Ag7; 8 Cc4 0-0; 9.Ag5 h6; 10.Af4 Ce8; 11.Dcl g5; 12. Ad2 Cc7; 13.a4 Cba6; 14.h4 f6; 15.e4 Cb4; 16.Ae2 De7; 17.0-0 Ad7; 18.Tel Tad8; 29.Afl Ac8; 20.Cb5 Cxb5; 21.axb5 gxh4; 22.Txa7 f5; 23.e5 dxe5; 24.Cxe5 Dd6; 25.Cc4 Dg6; 26.Ce5 Dd6; 27.Ac3 Cxd5; 28.Ac4 Rh7; 29.Axd5 Dxd5; 30.Cf3 Tf7; 31.Cxh4 Tg8; 32Ddl Ad4; 33.Axd4 cxd4; 34.Ta4 Tfg7; 35.g3 d3; 36.Cg2 d2; 37.Te2 Td8; 38.Ta3 Dd4; 39.Tc3 f4; 40. Txc8 Txc8; 41.Txd2 Dc5; 42.b4 Dxb4; 43.Td7 fxg3; 44.Txg7+ Rxg7; 45.Dd7+ Rf6; 46. fxg3 Dc5+; 47.Rh2 Tc7; 48.De8 Rg7; 49.Cf4 Dc2+; 50.Cg2 Tf7; 51.De5+ Rh7; 52.Dd5 Df5; 53.Dc4 Td7; 54.De2; Tf7; 55.Dc4 h5; 56.Ch4 Df2+; 57. Cg2 Df1; 58.De4+ Df5; 59.Dc4 Te7; 60.Ch4 Df2+; 61.Cg2 Df5; 62.Ch4 Df2+; 63.Cg2 De2.; 64.Dc5 Rh6; 65Dd6 Rg7; 66. Dc5 De5; 67.Dc4 Td7; 68Ch4 Td2+; 69.Cg2 Dd5; 70.Dc7+ Rg6; 71.Db6+ Rf5; 72. Dgl Rg4; 73.Dfl De4; 74.b6, Te2; il bianco abbandona.

Concludiamo infine con un avvenimento strepitoso: nella partita Karpov-Kavalek il bianco, nella posizione riportata nel diagramma seguente, giocò: 37. Dxd5?? anziché eseguire il tratto vincente, Sareste in grado di trovare la mossa giusta? Io sono sicuro di sì e ciò dimostra che anche i più grandi campioni possono commettere talvolta degli errori grossolani.



Go

L'implacabile nemico dei giocatori lenti

È il Byo-yomi, un particolare sistema di controllo del tempo di mossa usato nei tornei: la voce dell'arbitro che scandisce i secondi a disposizione può far perdere il controllo dei nervi anche ai più grandi campioni.

di Marvin Allen Wolfthal

Alcuni lettori mi hanno scritto per richiedere una spiegazione del termine *byo-yomi*, che essi hanno incontrato nella letteratura sul Go. Guardando indietro, ho scoperto di non aver mai usato questa parola, e la richiesta è quindi più che giustificata.

Byo-yomi significa letteralmente "leggere i secondi" e ha attinenza con il sistema di tempo usato nei tornei di Go. Esso entra in vigore nel momento in cui scade il tempo d'orologio a disposizione (nei tornei professionali, di solito, sei ore per ciascun giocatore).

Da quel punto, si ha un minuto per effettuare *ciascuna* mossa, 60 secondi "letti", appunto, dall'arbitro. Se non si supera mai il minuto si può andare avanti a giocare all'infinito. Naturalmente se si supera il minuto il tempo è da considerare definitivamente scaduto.

Nei tornei amatoriali il tempo concesso è solitamente un'ora e mezza (o un'ora) con 30 secondi (talvolta 15) di *byo-yomi*. Nel Torneo della NHK (la televisione giapponese) di cui presentiamo questo mese una partita, il tempo è 10 minuti per giocatore e 30 secondi *byo-yomi*: un caso di "blitz" - ("haya" -) Go. Si spiega col fatto che questo torneo viene trasmesso in TV.

Il *byo-yomi* può essere un nemico temibile, specie quando si è coinvolti in un ko complesso. Al recente Torneo Internazionale di Milano ho perso una partita che, potendo giocare con calma, avrei altrimenti stravinto. Giustizia mi è stata resa al Torneo di Losanna, regalandomi una partita irrimediabilmente persa. Il mio avversario ha riconosciuto con filosofia che nei tornei conta la bravura anche nello sfruttare in modo razionale il proprio tempo.

Un paio di anni fa in Giappone c'è stato il caso clamoroso di un errore commesso in *byo-yomi* non tanto da uno dei giocatori quanto dallo stesso arbitro! Otake Hideo e Cho Chikun erano impegnati in una partita del Torneo Honinbo, se non erro, e tutti e due erano finiti in *byo - yomi*. Era in corso un ko difficile e decisivo per le sorti dell'incontro. Si può capire che in tali circostanze il cervello del giocatore compie uno sforzo tremendo; difatti in un momento di smarrimento Cho chiede all'arbitro (nientemeno che Ishida Yoshio): "A chi tocca?" Ishida, altrettanto confuso, risponde: "A te".

Cho muove, ma la mossa in realtà toccava ad Otake. Succede il pandemonio. L'annuncio viene dato sul telegiornale delle undici. Il giorno dopo, la Nihon Kiin, la TV e i giornali sono inondati da telefonate, lettere e telegrammi. La polemica è infuriata per un bel po'e alla fine la Nihon Kiin ha stabilito per il futuro che il giocatore è responsabile per le proprie mosse e che eventuali infrazioni non sono imputabili all'arbitro. (La partita in questione venne annullata).

L'episodio testimonia la passione con la quale il pubblico giapponese se-

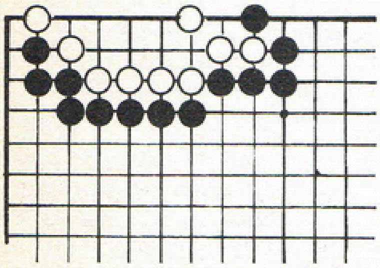
gue il Go. Esso si aspetta da questi suoi idoli un comportamento professionale e morale assolutamente al di sopra di qualsiasi critica.

Sembra lecito affermare che il *byo-yomi* nasce dalla riluttanza a sacrificare alla tirannia dell'orologio la nobiltà del gioco; ne abbiamo già parlato qualche mese fa commentando la famosa partita Shusai - Kitani. Esso è comunque fonte di umorismo e non solo di dramma; vorrei riferire le stranezze di Kado Katsuji, noto soprattutto per l'estrema lentezza con la quale è solito giocare. Una volta impiegò più di tre ore per riflettere sulla sua seconda mossa della partita! Comprensibilmente, egli finisce spesso in *byo-yomi*, ma non per questo si comporta in maniera diversa.

Quando l'arbitro arriva a contare "52, 53, 54..." Kado stende lentamente una mano per prendere la tazza di tè, dalla quale beve un sorso, per giocare poi la sua mossa nell'ultimo secondo. C'è da dire che non ha mai perso una partita per l'aver superato i limiti di tempo. Infine, ci rimarrà sempre caro quel giocatore che, sprofondato nella riflessione, andò avanti a considerare la sua mossa, sordo alla voce dell'arbitro e ignaro del fatto di essere fuori *byo-yomi* già da un pezzo.

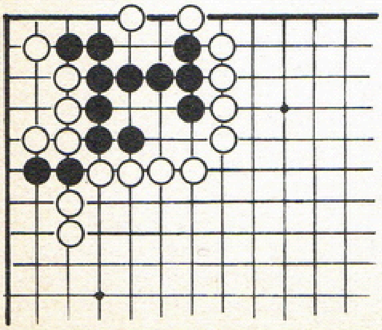
I problemi del mese

I



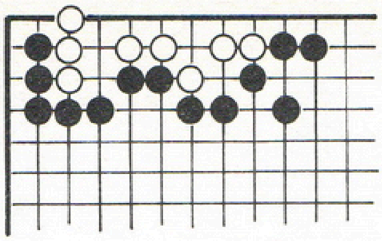
Il nero uccide.

II



Il nero può vivere in ko.

III



Il nero uccide.

Le soluzioni a fondo pagina.



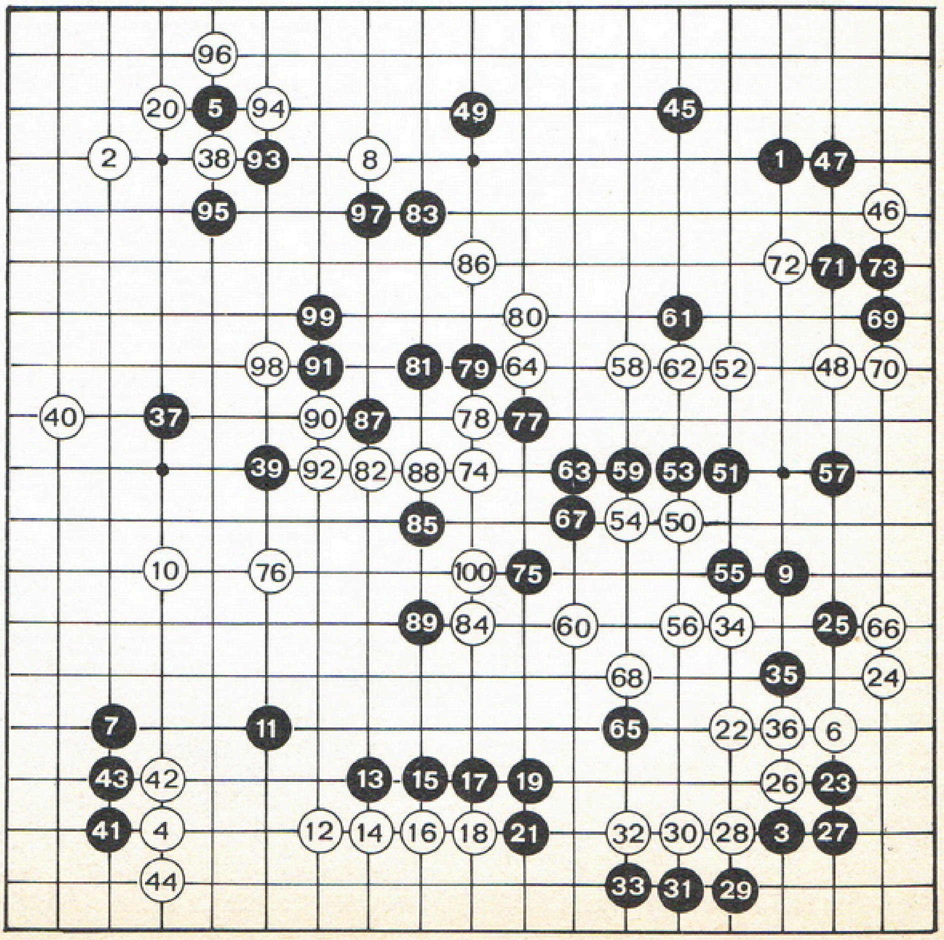
Partita Sugiuchi-Sakata

Con la sua vittoria contro Sugiuchi Masao 9 - dan, Sakata Eio 9 - dan ha vinto recentemente il Torneo sponsorizzato annualmente dalla NHK, la televisione giapponese. Come abbiamo indicato sopra, si tratta di haya - Go (Go veloce); ciascun giocatore dispone di 10 minuti e 30 secondi byo - yomi. La profondità di lettura di un professionista rimane stupefacente anche in queste condizioni ma non c'è dubbio che la pressione di tempo favorisce la battaglia furiosa e decisiva anziché il cauto gioco territoriale.

È il caso della partita che segue, con la quale Sakata, considerato da alcuni il più grande giocatore di questo secolo (ormai ultrasessantenne), ha sigillato il suo undicesimo titolo NHK.

Nero - Sugiuchi Masao 9 - dan
Bianco - Sakata Eio 9 - dan

fig. 1 1-100



8, 9, 10. Un fuseki molto insolito, con 3 niken takabasami ("tenaglia" alta a distanza di due punti). Nel mese prossimo studieremo le mosse di tenaglia.

13 è di moda recentemente. È una mossa molto attiva. In questo caso specifico, mira ad attaccare ulteriormente la pietra 10 ed è da mettere in rapporto con la situazione nell'angolo superiore a sinistra.

20 è quindi una risposta all'influenza nera in basso.

21 è naturale; poteva essere in 22, che diventa un punto obbligatorio per il bianco.

37 vuole sfruttare lo "spessore" nero in basso (vedere la partita Shusai - Kitani nel numero di giugno per chiarimenti). Questa pietra mira a due possibili connessioni: in alto oppure in basso.

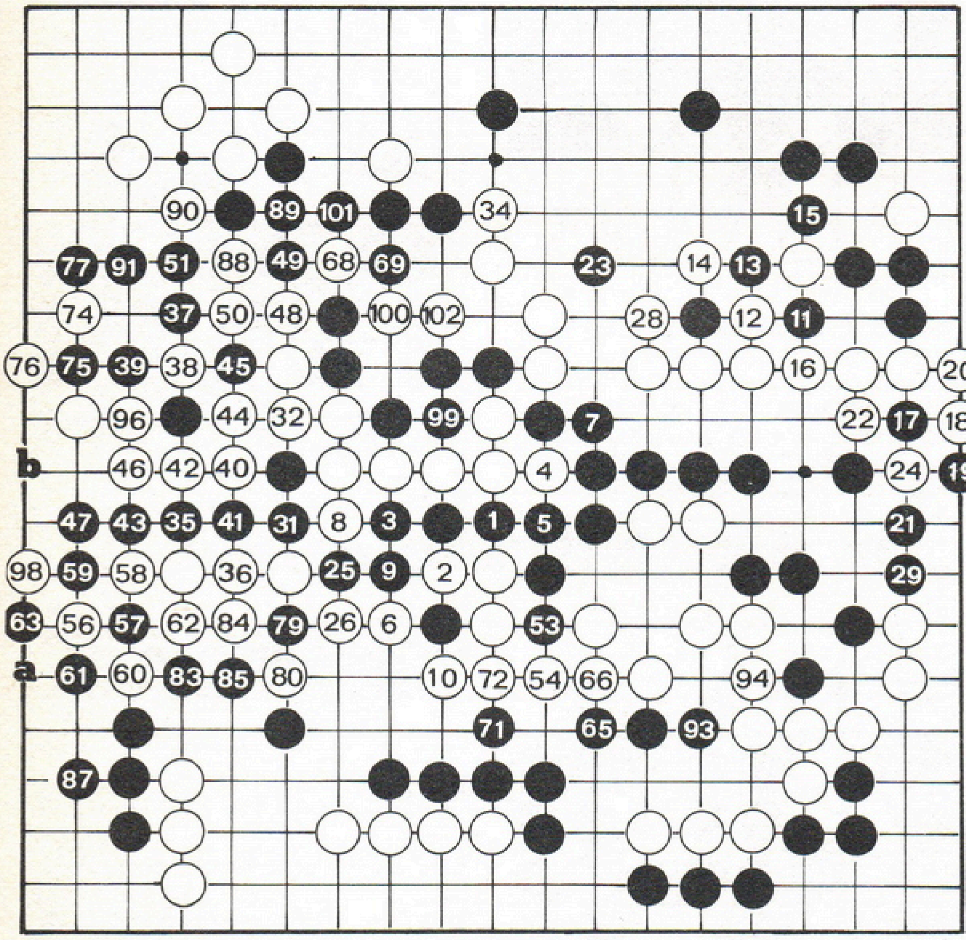
38, 40. Un tentativo di contrastare la strategia del nero.

44 è essenziale; difende il gruppo bianco e promette ulteriori attacchi contro le pietre nere sul lato sinistro. Se il nero avesse preso 44 sarebbe stato l'esatto contrario.

57 è una mossa chiave; occupa un punto vitale per la formazione di occhi sia per il gruppo nero che per quello bianco.

65 è un altro punto vitale. Si sta profilando una battaglia tremenda fra gruppi, nessuno dei quali ha ancora due occhi sicuri.

fig. 2 - 1 - 102 (101-202)



Risultato: il nero abbandona

27 nero-KO
30 bianco-KO
33 nero-KO
52 bianco-KO (in 38)
55 nero-KO
64 bianco-KO
67 nero-KO
70 bianco-KO
73 nero-KO
78 bianco-KO
81 nero-KO
82 bianco connette in 57
86 bianco connette in 79
92 bianco-KO (in 38)
95 nero-KO
97 nero connette

6. Il gruppo nero a destra è imprigionato.

7. Nella battaglia a destra fra i due gruppi senza occhi ("semeai") il nero è a corto di libertà, quindi verrebbe catturato per primo.

Nelle mosse seguenti il nero costruisce un ko, ma anche questo non basta per vivere - il bianco cattura tranquillamente una pietra con 28, con la sicurezza di vivere poi in 34. La situazione è tragica per il nero, il quale lancia un attacco disperato che alla fine fallisce, contrastato da Sakata con magistrale precisione. (Notate per esempio che se il bianco avesse giocato 100 in "a", nero in "b" avrebbe rovesciato tutto).

È particolarmente apprezzabile il modo in cui Sakata è riuscito ad annullare l'influenza nera costruita nel fuseki.

Le soluzioni

I

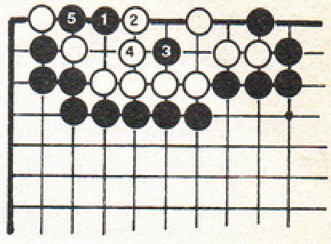


Diagramma 1

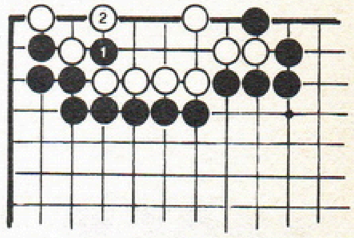


Diagramma 2

Dopo 5 del nero l'occhio bianco a sinistra è falso. 1 nel dia. 2 porterebbe ad un ko.

II

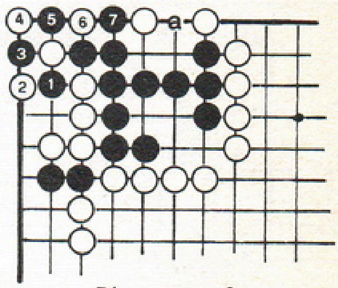


Diagramma 3

Nel dia. 3 il nero riesce a creare un ko. Notate che 7 è sente contro le due pietre bianche sul bordo superiore e che il bianco deve connettere (altrimenti, nero in "a").

III

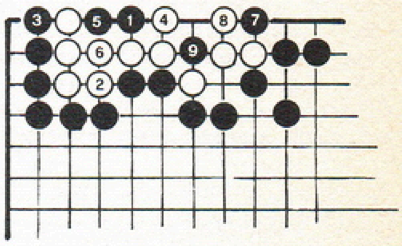


Diagramma 4

La sequenza nel dia. 4 è forzante, e il bianco rimane con un occhio solo.



Qualche volta conviene il baratto degli angoli

Si tratta di una mossa utile quando si guadagna nel cambio, ad esempio conquistando un certo numero di pedine stabili.

di Pier Andrea Morolli

Ci troviamo nella situazione mostrata in figura 1. Abbiamo il Bianco. Dobbiamo prendere un angolo entro 3 mosse. È un problema abbastanza ingegnoso. Inoltre offre utili spunti per alcune importanti note tecniche. Da settembre ci occuperemo anche di questo argomento.

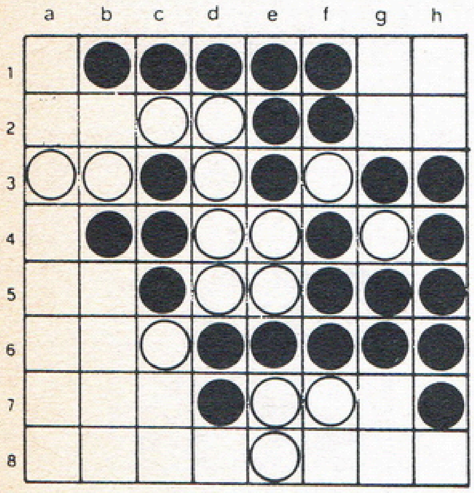


Figura 1

Passiamo alle notizie: da Tokyo ci giunge una nota della Federazione Giapponese, la Japan Othello League. Ci informa che avremo sicuramente un nuovo Campione del Mondo.

L'attuale Campione, Hidenori Maruoka, è infatti stato battuto in finale nel torneo denominato Grandmastership, che quest'anno ha designato il rappresentante nipponico al Mondiale. Ha vinto Suetzugu Kawamura, che vedremo quindi in Svezia. Non è certo una sorpresa, se si pensa che Kawamura è alla sua terza vittoria consecutiva nel torneo.

Prosegue intanto l'organizzazione del quinto Campionato Italiano, sponsorizzato dalla Clem Toys. A settembre cominceranno le danze, e saremo in tanti, a quanto mi dicono. I problemi pubblicati su Pergioco non mi sembrano di una difficoltà insormontabile. Più che con loro dovrete fare in conti con la vostra timidezza, che potrebbe consigliarvi di stare a casa, facendovi sciupare una ghiotta occasione.

I miei complimenti e un saluto al bravo Salvatore Tartarelli di Milano, che ha inviato le soluzione esatte di alcuni problemi da noi pubblicati.

Il problema che ho proposto il mese scorso è nuovo, rispetto agli altri che vi avevo sottoposto in precedenza.

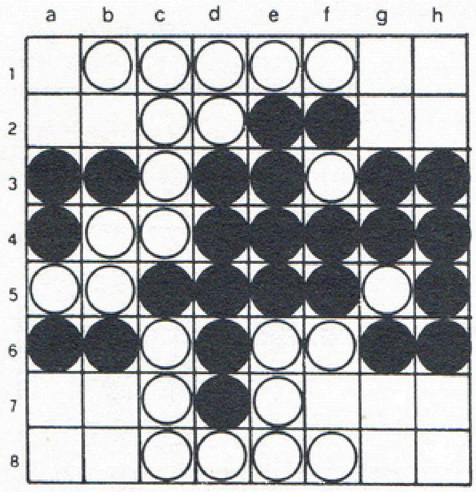


Figura 2

Si chiede di prendere un angolo entro tre mosse, muove il nero, situazione in figura 2. La soluzione prevede di cedere all'avversario un angolo per prenderne un altro e guadagnare qualcosa nel cambio. Forse questa per voi è una cosa strana. Certamente è una novità. Ma osservate: nero in g2. Ora, vedi figura 3, il bianco ha varie mosse legali. Di queste, una sola non consen-

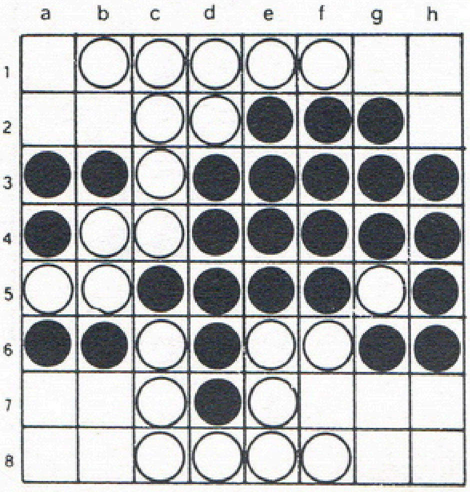


Figura 3

te al nero immediata replica in angolo: h1. Qualcuno di voi sicuramente dirà che il bianco non solo si difende, ma ha anche guadagnato un angolo. E allora?

Allora guardate la figura 4: ora tocca al nero, che, comodamente, va in g1. Osservate la figura 5 e vedrete che, alla prossima, nulla può impedire al nero di andare in a1, mangiandosi quasi tutta la riga 1. Faccio notare che il bilancio, per il nero, è positivo: un angolo al bianco, un angolo e 6 punti al nero.

Perché dico 6 punti? Perché le 6 pedine centrali della riga 1 sono stabili. Provate ad immaginare ora un modo per catturarle: non esiste, non essendoci più alcuna direzione utile. Nella

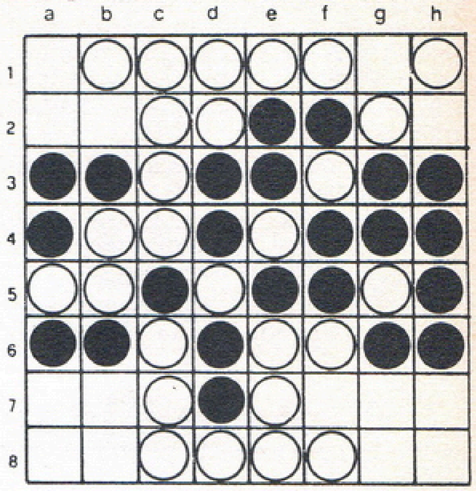


Figura 4

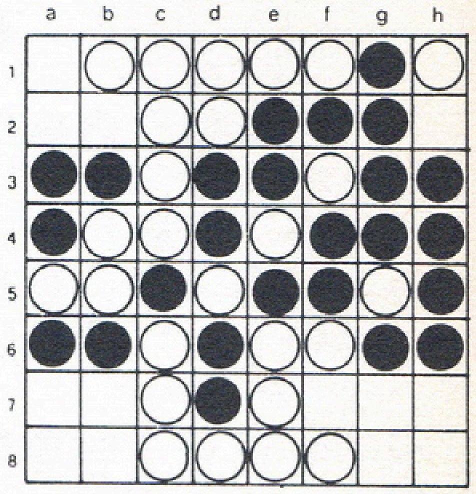


Figura 5

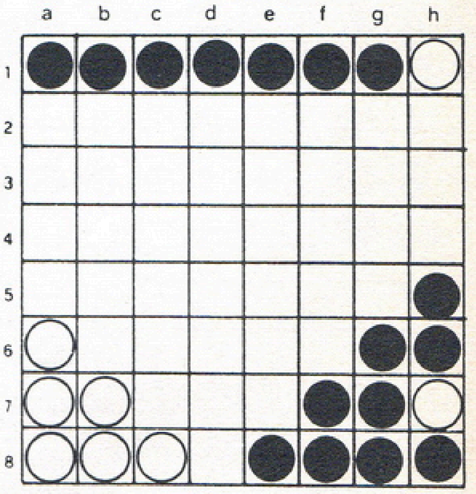


Figura 6

figura 6 potete osservare alcune configurazioni. In alto c'è la presente.

Nell'angolo inferiore sinistro si trova un gruppo stabile bianco, nell'angolo inferiore destro un gruppo instabile nero. Instabile perchè rimane la costante minaccia della pedina bianca in h7. Da questo potete trarre anche utili conclusioni sull'utilità degli angoli come sostegno di gruppi stabili. Torneremo su questo interessante argomento nei prossimi numeri. Per il momento, buone vacanze a tutti.

Othello/2

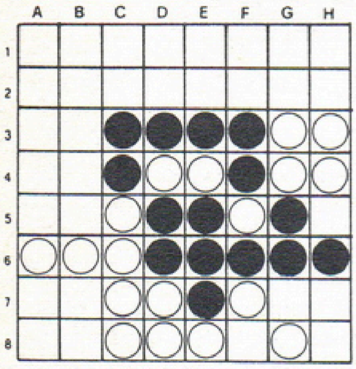
Campionato italiano: i problemi d'ammissione

E siamo a quattro. Vale a dire che è la quarta volta che proponiamo i problemi di qualificazione alle selezioni interregionali del 5° Campionato Italiano. In questo modo dovremmo aver riparato all'errore delle prime due volte, quando avevamo pubblicato il terzo problema mancante di una pedina nera in G5.

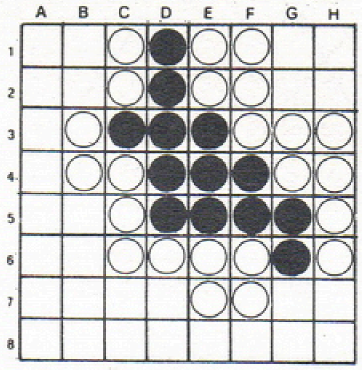
Ricordiamo ancora che la convocazione per le selezioni si conquista inviando a mezzo cartolina postale, la soluzione di almeno due dei tre problemi proposti; risolvere tutti e tre i quesiti consente comunque di riscuotere dei vantaggi.

Le soluzioni, la prima mossa del nero (ma chi vuole può mandare tutta la partita), vanno inviate a:

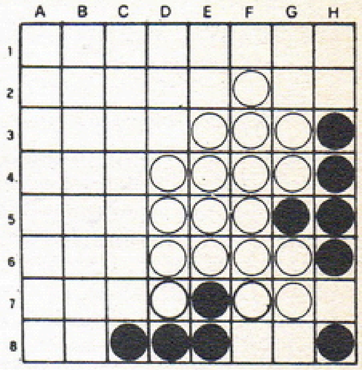
Clem Toys - Campionato di Othello - Zona Industriale Fontenoce - 62019 Recanati(Mc).



Problema 1
Il Nero muove e prende un angolo alla sua 2ª mossa.



Il Nero muove e prende un angolo alla sua 2ª mossa.



Problema 3
Il Nero muove e prende un angolo alla sua 3ª mossa.

Matematici

Calcolare il pi greco in punta di spillo

Il 3,14 di scolastica memoria ha rappresentato per secoli la croce e la delizia degli studiosi di matematica e solo nell'800 se ne scoprirono le proprietà più interessanti: risale invece al XVIII secolo lo strambo ma efficace metodo di calcolo detto dell'"ago di Buffon".

di Reginaldo Palermo

È difficile che i lettori della rivista non sappiano cosa rappresenta in matematica il simbolo π: è noto che si tratta di una lettera dell'alfabeto greco, "pi greco" appunto, che sta al posto di un numero un po' speciale.

"Pi greco" indica il rapporto che intercorre fra circonferenza e diametro di un cerchio qualsiasi: insomma, è il famosissimo "tre e quattordici" che abbiamo appreso sui banchi di scuola fin dalle elementari. Poco noto, invece, è il fatto che π è un numero talmente complesso e misterioso che ci sono voluti alcuni secoli perché i matematici ne comprendessero e spiegassero la struttura con precisione: era conosciuto già agli agrimensori egiziani e ai matematici greci ma ancora nel secolo scorso gli studiosi ne indagavano le proprietà.

Anzi, quest'anno ricorre il centenario di una scoperta fatta appunto nel 1882: il tedesco Lindemann pubblicò sugli "Annali di matematica" un ponderoso studio sul π dimostrando in modo irrefutabile che si trattava di un numero *trascendentale*. Tecnicamente questo equivale ad affermare che non è possibile la "quadratura del cerchio", ossia che non si può costruire un quadrato equivalente ad un cerchio facendo uso dei metodi della geometria elementare.

Esiste un gioco piuttosto strano che può servire per iniziare a comprendere almeno un po' i misteri del pi greco.

Lo inventò più di due secoli fa il naturalista francese George-Louis Leclerc conte di Buffon; nel 1777 egli pubblicò un "Saggio di aritmetica morale" come supplemento ad uno dei volumi della monumentale "Storia naturale".

È già molto strano che un dilettante (almeno nel campo della matematica) come Buffon si sia occupato di un problema così complesso, ma ancora più strano è il modo con cui "pi greco" compare nel suo saggio: in sostanza Buffon ideò un metodo per calcolare il valore di π con una buona approssimazione servendosi semplicemente di... un ago e un foglio di carta!

E infatti il metodo del naturalista francese è noto ancora oggi come quello "dell'ago di Buffon".

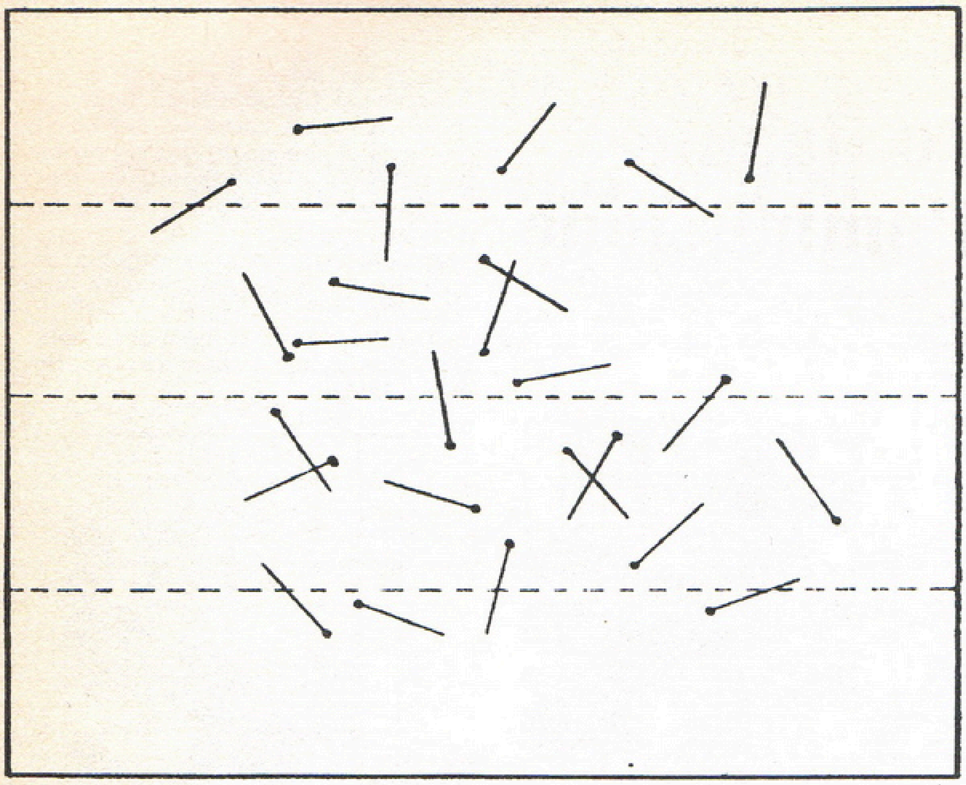
Innanzitutto bisogna procurarsi un ago (o uno spillo o anche uno stuzzicadenti); quindi si prepara un foglio di carta abbastanza grande tracciando un buon numero di linee parallele poste ad una distanza doppia rispetto alla lunghezza dell'ago: se quest'ultimo, per esempio, fosse lungo 3 cm, le linee andrebbero distanziate di 6 cm l'una dall'altra.

A questo punto è necessario solamente armarsi di una matita, di un foglio di carta e di una buona dose di pazienza: si lancia parecchie volte l'ago sul foglio e ci si annota il numero dei lanci oltre che il numero di volte in cui l'ago tocca o interseca una delle linee tracciate.

Volendo si possono usare anche più aghi per volta in modo da effettuare meno lanci.

Come si può osservare dalla figura a pag. 26 in questo lancio di 25 spilli, 8 di essi toccano o intersecano una delle linee.

Che c'entra il "pigreco" in tutto questo? Per quanto possa sembrare stra-



no, lo si può addirittura calcolare anche se non con la precisione di cui potrebbe essere capace un calcolatore elettronico: infatti basta dividere il numero complessivo dei lanci per il numero di quelli "favorevoli" per ottenere un valore approssimato di π!

Nel nostro caso si otterrebbe il valore di 3,125 (infatti 25:8 = 3,125) che si discosta di poco da quello "vero" di 3,14159...

Un certo Smith, un matematico del secolo scorso non troppo famoso, ottenne il valore di 3,1553 lanciando 3204 spilli, mentre un tale capitano Fox ottenne una precisione migliore (3,1419) con soli 1.120 lanci.

Durante un pomeriggio di pioggia potete provare anche voi a calcolarvi il vostro pi greco.

Quiz matematici

Chissà se ci ha provato anche il buon Bearzot?

Forse, per vincere il Mundial di Spagna, ha proposto quesiti a Zoff e Paolo Rossi, come fa un allenatore un po' matto protagonista di uno dei problemi di questo mese; altri personaggi sono due professori di matematica, la criptaritmetica, una strana divisione, un po' di triangoli, le cinque carte, alcune fiches ed una comitiva di amici.

di Elvezio Petrozzi

In una rigida giornata invernale due professori di matematica si incontrano in metropolitana mentre si stanno recando a scuola.

"Ah, come rimpiango il caldo dell'estate!" dice uno.

"Hai proprio ragione!" replica l'altro. "Ma che temperatura media c'è stata negli ultimi 5 giorni?"

"Guarda", risponde il primo, "non ricordo le temperature di tutti e cinque i giorni, ma rammento di aver notato che il prodotto totale delle cinque temperature medie, tutte espresse in gradi interi, desse un risultato di 12!".

Sapreste dire quali erano state le temperature dei cinque giorni precedenti sapendo che erano state tutte diverse?

Ancora una volta sola

Alcuni numeri fa presentammo in questa rubrica quattro problemi a metà tra la criptaritmetica e la matematica. Oggi proponiamo altri quattro problemi dello stesso tipo.

Anche stavolta, come allora, troverete quattro schemi di moltiplicazione tra un numero di 3 cifre e uno di 2 con un risultato di 5 cifre.

Di queste dieci cifre una è, al solito, indicata mentre le altre 9 sono sostituite da altrettante x.

Il problema da risolvere è il medesimo: avendo utilizzare una sola volta le cifre da 0 a 9, si tratta di individuare il valore da assegnare a ciascuna X.

Le soluzioni sono uniche e non è ammesso l'uso dello zero in posizione non significativa.

Ecco i quattro schemi:

5 x x	x x 6	x x x	x x x
x x	x x	7 x	x x
x x x x x	x x x x x	x x x x x	x x x 8 x

Un allenatore maniaco

L'allenatore di una squadra di calcio è famoso nell'ambiente per la sua mania di porre sempre dei problemi matematici ai suoi giocatori, sostenendo che l'agilità mentale è indispensabile complemento all'agilità fisica.

Dopo i suoi ripetuti successi in campo nazionale e internazionale c'è ora chi sostiene che questa mania è il vero segreto di tante vittorie.

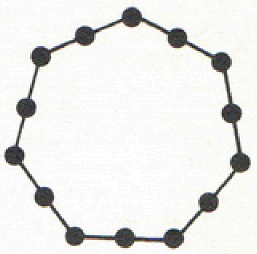
Si narra, a mo' d'esempio, un aneddoto legato all'ultimo successo nella Coppa dei Campioni.

Questa finale doveva essere disputata in uno stadio la cui curiosa caratteristica era quella di disporre di spogliatoi ricavati da stanze eptagonali (con sette lati).

Prima della partita il Mister disse ai suoi giocatori: "Voi avete le maglie numerate da 1 a 14. Se in 5 minuti riuscirete a disporvi in maniera tale che sulla panca appoggiata a ciascun lato dello spogliatoio si trovino seduti 3 giocatori (2 sugli spigoli ed uno in mezzo) i numeri delle cui maglie diano come somma il totale di 19, vi garantisco che vinceremo la finalissima".

I 14 giocatori, abituati a ben altro, trovarono la disposizione in 2 minuti e 42 secondi. Voi avete mezz'ora di tempo a disposizione.

La figura mostra i punti nei quali si sono seduti i giocatori.



Una strana divisione

Nel mondo dei problemi matematici esistono soluzioni facili e difficili, semplici e laboriose, frutto di calcolo e/o intuito.

Ecco un problema sicuramente non semplice e nemmeno facile; proprio per questo però la soddisfazione dei pochi che riusciranno a risolverlo

sarà tale da compensare ampiamente la fatica compiuta.

Obiettivo del rompicapo è quello di trovare il più piccolo numero che, diviso per 45, 454, 4545 e 45454 dia, come resto dell'operazione 4, 45, 454 e 4545 rispettivamente.

La ricerca, anche se infruttuosa, sarà certamente un ottimo esercizio matematico.

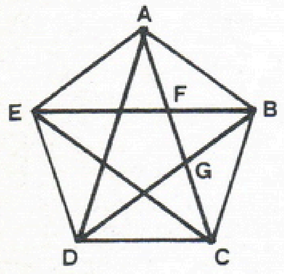
Quanti triangoli!

Questo problema avrebbe potuto essere intitolato 'Il problema del Pentagono', ma nel timore che importanti personaggi vi si dedicassero, trascurando così i loro altissimi doveri, abbiamo preferito dargli un titolo più anonimo.

Veniamo dunque al problema: a prima vista pare di carattere geometrico, ma in realtà è un quesito che impone l'individuazione di un metodo d'indagine ottimale. Lo spunto per la domanda viene dalla figura mostrata, mentre la domanda è: quanti sono i triangoli differenti individuabili in tale figura?

Facendo riferimento alle lettere indicate sul diagramma, triangoli differenti risultano: AFB - AGB - ACB - BFG - BFC - BGC - eccetera.

Naturalmente le difficoltà non sono enormi, ma il metodo per superarle, come detto prima, deve essere ricercato con cura.



Il gioco delle 5 carte

Famosissimo e ancora in grado di mietere ingenue vittime è il Gioco delle Tre Carte; molto meno famoso e molto meno rischioso è il Gioco delle Cinque Carte che vi proponiamo ora. In realtà le carte sono un pretesto per dare un po' di colore a un problema di matematica ricreativa.

Le carte di cui disponete sono quelle mostrate in figura mentre il problema consiste nel disporle in modo analogo (1 coppia, 1 singola, 1 coppia) cercando di soddisfare la seguente condizione aritmetica: il prodotto tra i numeri costituiti dalle due coppie diminuito del numero della carta singola, deve condurre a un risultato rappresentato da un numero con tutte le cifre uguali.

3	1	5	7	9

Per fare un esempio, la disposizione in figura porta alla seguente operazione:

$$(31 \times 79) - 5 = 2444$$

La soluzione sarebbe stata valida solo se anche la prima cifra del risultato fosse stata un 4.

I conti devono tornare

Roberto è un fanatico di problemi e rompicapo: ne inventa centinaia utilizzando i più svariati materiali e poi ripone il tutto in una scatola che tiene nascosta in camera sua.

Oggi, come spesso gli accade, si ritrova a frugare nella scatola e a ricordare tutti i piccoli quiz inventati di recente.

Tra le altre cose, Roberto pesca nella scatola una busta con dentro le 8 fiches numerate mostrate in figura, assieme alle quali c'è un foglietto con il tema del rompicapo: "Sistemare le 8 fiches su due colonne da 4 in modo che il totale di entrambe le colonne sia 18".

Roberto, disposti a casaccio gli 8 dischetti sul tavolo (che risultano sistemati come in figura), si inventa un problema supplementare: qual'è il numero minimo di spostamenti necessari a trasformare l'attuale sistemazione in una che soddisfi le condizioni date?

Per spostamento si intende ogni modifica di posizione subita da una fiches.

①	⑧
④	③
⑤	⑦
⑨	②

Una comitiva di veri amici

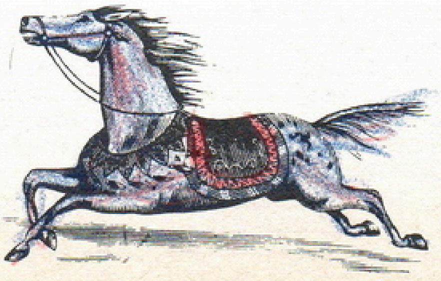
Dodici ragazzi, tre stranieri e nove italiani, fanno amicizia in un campeggio..

Alla fine della vacanza decidono di farsi 'una pizza d'addio', ma si accorgono che non tutti possiedono, in banconote da 1.000 lire, la stessa cifra; anzi, i nove ragazzi italiani possiedono tutti la stessa somma mentre i tre ragazzi stranieri hanno anch'essi una somma identica tra loro ma diversa da quella dei ragazzi italiani.

Si decide allora di dividere il totale in 12 parti uguali, ma la procedura per la spartizione si rivela singolare: prima ogni ragazzo italiano divide la sua somma tra i tre ragazzi stranieri e poi ognuno di queste tre dà una parte del denaro accumulato a ciascuno degli altri nove.

Alla fine, ognuno possiede lo stesso numero di banconote da 1.000 lire.

Si vuole sapere quali erano le somme di partenza dei 12 ragazzi, tenendo conto che sono le minime che consentono la procedura di spartizione illustrata.



Cubo

Ritorna la posta

Le lettere arrivate in redazione sono piene di interessanti proposte per nuove figure o di metodi originali per ottenere le vecchie; di particolare interesse uno studio sul cubo ottagonale.

di Luciano Cavalli

In questi ultimi mesi abbiamo un po' trascurato la posta, vuoi per il campionato prima italiano e poi mondiale di cubo di Rubik, vuoi per la solita eterna mancanza di spazio. Dedicheremo pertanto questo intero numero ai colloqui con i lettori, che numerosi ci hanno inviato formule, proposte, studi.

Fanno la parte del leone, come al solito, gli attentissimi lettori (citiamo in ordine alfabetico perchè dei tre non sapremmo davvero dire qual è il più bravo) Di Nicola-Carena di Milano, Ravesi di Roma, Uri di Bologna. Ma anche tutti gli altri hanno dimostrato di essere bravissimi, inviando formule originali o formulando eccellenti proposte. Ma vediamo di procedere con ordine.

Di Nicola-Carena ha mandato una curiosa formula per eseguire la posizione Arlecchino:

(D R S G' F2 G2 F' S F G2 F2 G F S')315

Non c'è errore di stampa: è una formula di 14 mosse che vanno ripetute 315 volte, per un totale di 4410 mosse. Di Nicola-Carena afferma di non averla mai provata (forse spera che la proviamo noi, ma resterà deluso): vuole sperimentarla qualche paziente lettore? Ricordarsi che arrivati al termine, se non si è ottenuto l'Arlecchino, può sorgere il dubbio di avere sbagliato e quindi bisogna ricominciare.

Per farsi perdonare, Di Nicola-Carena invia anche un Arlecchino che è la fine del mondo: solo 11 mosse. Non si tratta dell'Arlecchino classico (24 mosse, da alcuni ridotte a 22-21-19) in cui si ha una rotazione dei 12 spigoli: qui abbiamo degli spostamenti di spigoli ma la figura finale è analoga. Ed ecco la preziosa formula:

R D A R' - G2 N2 C2 - R A' D' R'

Sempre dallo stesso lettore, riceviamo pure le seguenti formule di rotazione dei centri, che servono per eseguire il cubo del quindici e sono molto interessanti perchè brevi e facilmente memorizzabili:

1°) A 90° orario, S 90° antiorario:
A G' C G A' G' C' G
2°) A 90° orario, B 90° antiorario
A G' C2 G A' G' C2 G
3°) A e S 180°: A2 G' C G A2 G' C' G

4°) A e B 180°: A2 G' C2 G A2 G' C2 G

Il lettore Guerrini di Lavezzane lamenta che il campionato del cubo sia stato confinato al settore "velocità" di esecuzione. Dobbiamo ricordare che questo genere di gara è il più spettacolare, quello che maggiormente affascina il grosso pubblico, che, non sapendo come risolvere il cubo, prova stupore e sgomento nell'apprendere che alcuni "maghi" riescono a ricomporlo in poche decine di secondi. Vi sono poi, com'è ovvio, i normali interessi commerciali. Per quanto concerne l'altra gara, e cioè la ricerca di formule sempre più brevi, o inedite, essa può sempre avvenire, sia pure in modo informale come ora, tramite questa rubrica.

Il lettore Angiolino di Roma chiede conferma della sua formula per le "H" (G2 F2 G2 F2) che ritiene migliore di altre: questa formula, già nota, è meglio conosciuta come segue: G2 B2 G2 B2 in quanto opera sulle facce A e B e presenta le "H" in F e in R, cioè in verticale per l'operatore.

Riferendosi all'articolo apparso su Pergioco di marzo, dove riportavamo le simbologie di uso corrente, il lettore Nuvoloni propone alcune correzioni ai simboli di rotazione dell'intero cubo, e cioè:

Ac = faccia Alta ruota 90° senso orario con tutto il cubo

Dc = faccia Destra ruota 90° senso orario con tutto il cubo

Fc = faccia Fronte ecc. come sopra

Altri simboli che completano i possibili movimenti:

Ac' Dc' Fc' Ac2 Dc2 Fc2

Come è facile notare, per qualsiasi orientamento del cubo non occorrono mai più di due mosse.

Accettiamo volentieri questa proposta e introduciamo ufficialmente il sistema di scrittura insieme agli altri già pubblicati in marzo. Tutti i lettori che invieranno formule potranno usare anche questo metodo, se lo riterranno di loro gradimento. Si osservi, a titolo di esempio, come viene trasformata la formula classica di rovesciamento dei 12 spigoli (Arlecchino, 24 mosse):

((GA)4 Fc Ac)3

E ancora la figura delle 6 croci (24 mosse):

((A G2 B' G2)3 Dc)2 Dc2

Come tutti noteranno, nell'esecuzione pratica è del tutto superfluo l'ultimo Dc2, così come nel precedente Arlecchino sono superflue le ultime due mosse Fc Ac.

Sempre l'attento lettore Nuvoloni segnala questo interessantissimo studio sulla formula di Rubik: consigliamo di eseguire le varie formule come sono state riportate e di osservare come si arriva elegantemente alla formula finale:

(GA)4 ruota 2 spigoli di A e 2 spigoli di B

(G' A)4 ruota gli altri due spigoli di A e gli stessi spigoli di B

(G A)4 (G' A)4 A ruota i 4 spigoli di A

G A G A G A ~~G~~ ~~A~~ ~~A'~~ ~~G'~~ A G' A G' A A

= (GA)2 G A2 (G' A)2 G' A2

Per la rotazione dei quattro spigoli posti su N (utile a volte in certi finali di ripristino del cubo) il lettore Ghirardato comunica la seguente formula di sole 12 mosse:

N2 S F2 C R2 S N2 S' F2 C R2 S'

mentre il lettore Bonetti di Bergamo ne invia un'altra di sole 10 mosse che però rovescia i 4 spigoli posti in AS AD BF e BR: F2 G F2 A F2 G' F2 G2 A' G2.

Inoltre sempre quest'ultimo lettore chiede chiarimenti circa la simbologia C, G, N: ricordiamo che G ruota in senso orario visto da Destra, C ruota in senso orario visto da Basso, N ruota in senso orario visto da Fronte (attenzione, abbiamo notato che alcuni ruotano N come visto da Retro: ciò è errato).

E passiamo al caso particolare che può sorgere nel finale del cubo del quindici.

Ancora Ghirardato comunica la seguente formula:

D2 C' D' B2 N A2 D C2 D' B2 N A2 D'

In questo caso i due spigoli da scambiare devono essere posti in C e precisamente in FS e FD. Anche questa formula funziona sempre, in qualunque posizione si trovino i centri "scivolati": precisiamo anche (ma pensiamo che tutti l'avranno già notato) che essa sostituisce l'intero procedimento da noi proposto, eliminando cioè le due manovre di Rubik.

Il lettore Ravesi lascia invece le due manovre di Rubik e si limita a sostituire la formula intermedia come segue:

G2 F2 G' F2 (4 mosse)

Questo secondo procedimento, anche se richiede nel suo insieme più mosse di quello di Ghirardato, è più facilmente memorizzabile, in quanto richiede in definitiva di imparare a memoria soltanto la formula di 4 mosse, dando per scontato che tutti conoscono la manovra di Rubik. Ricordiamo che con questo procedimento gli spigoli da scambiare vanno posti, all'inizio, su G e precisamente in AF e AR.

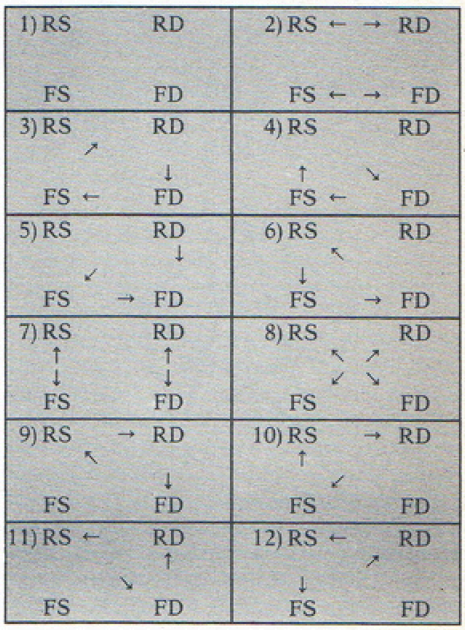
Ravesi invia anche un bello studio sul cubo a base ottagonale. Come i lettori ricorderanno, con questo tipo di "cubo" ci si può trovare in finale con uno spigolo (ed uno solo) rovesciato: avevamo proposto di eseguire una manovra di Rubik, dopo un opportuno posizionamento, fra lo spigolo rovesciato ed uno spigolo della cintura: il tutto richiedeva 12 mosse + 2 di posizionamento e ritorno.

Ravesi molto argutamente propone di sfruttare addirittura la formula (GA)4 che rovescia ben 4 spigoli ma che è di sole 8 mosse. Basta infatti posizionare l'ottagono orizzontalmente, cioè le due facce ottagonali devono essere a destra e a sinistra mentre gli spigoli smussati (già sulla Cintura) si troveranno adesso sul Giro. Fare quindi in modo che lo spigolo da rovesciare venga a trovarsi in AS ed eseguire tranquillamente (GA)4: tornerà normale lo spigolo rovesciato, e ruoteranno su se stessi gli spigoli posti in AR, BF e BR: ma questi sono tutti spigoli smussati con una sola faccia, per cui il loro rovesciamento non sarà visibile.

Si ottiene così l'intero ripristino con sole otto mosse, che sono anche più facilmente memorizzabili ed eseguibili che non la manovra di Rubik.

Si può usare la formula (GA)4 anche nel caso in cui ci si trovi a dover rovesciare tre spigoli situati su G: in tal caso si posiziona il cubo in questo modo: facce ottagonali in F e in R, i 3 spigoli da rovesciare dovranno essere in AR, BR e BF. Come i lettori avranno modo di notare, si ha pure un rovesciamento dello spigolo posto in AS, ma poichè uno spigolo ha la faccia smussata, cioè con un solo colore, la sua rotazione non avrà alcuna rilevanza ai fini del ripristino.

Sempre sull'ottagono Ravesi fa osservare che le quattro colonne smussate possono essere permutate fra di loro in 4! = 24 modi differenti: di questi 24 modi, 12 sono soluzioni possibili. Le elenchiamo:



Precisiamo, per una migliore comprensione, che le sigle riportate stanno per:

RS = Retro Sinistra; RD = Retro Destra; FS = Fronte Sinistra; FD = Fronte Destra.

Accettato questo, Ravesi propone un suo metodo di soluzione che, sostanzialmente, elimina la memorizzazione della posizione iniziale delle colonne smussate. Il metodo è forse un po' complesso, quindi semplifichiamo in questo modo: ripristinare come già da noi descritto (metodo a fasce discendenti) senza memorizzare la posizione iniziale delle colonne smussate.

Vi sarà una probabilità su due di azzeccarla. Nel caso sfortunato in cui ci si trovasse in finale con due spigoli interscambiati, eseguire:

D2 F2 D2 oppure S2 R2 S2

Queste formule interscambiano le colonne smussate SF, DR, portando tutto il gruppo di colonne smussate in

una posizione reciproca compatibile, Quindi, semplicemente, sistemare gli spigoli fuori posto. Saremo comunque entrati in un metodo "dei vertici" dove tutti i vertici sono già a posto: sistemare gli spigoli sarà semplicissimo. Basterà non usare formule che possono agire sui vertici.

Per l'interscambio delle colonne smussate Di Nicola-Carena propone anche la seguente formula

D S B2 D' S'

che interscambia anche contemporaneamente gli spigoli BF e BR. L'azione sugli spigoli BF e BR è certamente quella maggiormente richiesta nei finali del metodo di soluzione proposto a fasce discendenti. Se invece ci si trova in finale a dover scambiare due spigoli adiacenti come ad esempio BF e BS, non spaventarsi e operare come segue: ruotare il cubo in modo da avere gli spigoli da scambiare in AF e AS. Eseguire:

F2 A'G A2 G' A'F2

ed ecco che gli spigoli da scambiare sono ora in AD e AS, cioè contrapposti.

Ruotare nuovamente il cubo in modo da portarli in BF e BR ed eseguire come detto D S B2 D' S' e l'ottagono è a posto.

Riceviamo dal lettore Paolo Corso di Sassari cortesi complimenti e ringraziamo. Corso chiede di essere informato sulla bibliografia italiana ed estera sul cubo di Rubik: anche altri lettori hanno avanzato la medesima richiesta. A tutti rispondiamo che stiamo preparando una recensione dei testi usciti finora: prenderemo in considerazione sia testi in lingua italiana che libri stranieri, purchè reperibili in Italia. In merito poi al CCM (e qui rispondiamo anche a tutti coloro che hanno posto la stessa domanda) precisiamo che gli studi da esso effettuati vengono pubblicati, e lo saranno anche in futuro, su questa rivista. Raccomandiamo pertanto al cortese lettore di Sassari e a tutti gli altri di non mancare al mensile appuntamento con Pergioco. D'altra parte tutti coloro che hanno proposte, suggerimenti, studi, continuino ad inviarli: prenderemo in considerazione tutto ciò che è nuovo ed interessante e ne faremo partecipi gli altri lettori tramite questa rubrica.

Esamineremo in uno dei prossimi numeri due interessanti studi dovuti a Ravesi e ad Uri. Il primo esamina le possibilità di facce bicolori uguali e fornisce le relative formule di esecuzione (oltre 100 casi). Il secondo ha esaminato le varie possibilità di rotazione dei centri e ne ha organizzato l'esecuzione con poche formule di base: i casi esaminati sono ottanta.



1982: cambia la formula del campionato italiano

Non senza qualche perplessità: l'abolizione dei tornei regionali, la scelta di una sede unica decentrata come Venezia e l'alta quota di iscrizione rischiano di escludere dalla competizione più di un concorrente; buone invece le prospettive dal punto di vista tecnico.

di Elvezio Petrozzi

C'era una volta un meraviglioso torneo di Master Mind che coinvolgeva tutta la penisola. Così potrebbe cominciare una favola sul Campionato Italiano di Master Mind che quest'anno, giunto alla quarta edizione, cambia repentinamente formula.

All'entusiasmante succedersi dei tornei regionali, con i migliori giocatori invitati a finali nazionali entrate nella leggenda, si è sostituito quest'anno un maxi-torneo unico dal quale uscirà il Campione Italiano per il 1982.

I dirigenti del CIMM, Centro Italiano Master Mind, interpellati sui motivi di questo mutamento di rotta, hanno però inteso tranquillizzare gli appassionati di tutta Italia, già in allarme per la poco gradita novità: la formula di quest'anno è un atto interlocutorio in attesa degli importanti appuntamenti del 1983, il cui momento culminante sarà il prossimo Campionato Mondiale che si svolgerà in autunno a Roma.

Torniamo dunque, già un po' rasserenati, a parlare del campionato di quest'anno che si svolgerà dall'8 al 10 ottobre. La città che ospiterà l'avvenimento è tra le più suggestive del mondo: Venezia. La sede di gioco aggiunge ulteriore fascino al campionato: il Salone delle Feste del Casinò Municipale del Lido. Le premesse per un grosso successo perlomeno coreografico ci sono tutte, e anche il fatto che l'iscrizione sia libera dovrebbe contribuire alla riuscita della manifestazione.

L'uso del condizionale è però imposto da due inevitabili considerazioni, la prima delle quali è rappresentata dall'elevata quota d'iscrizione: centotrentamila lire.

È vero che, con questa cifra, si possono godere due giorni di 'tuttocompreso' in una delle più belle città del mondo e ricevere un SuperSonic Master Mind in regalo, ma va notato (ed è la seconda considerazione) che la posizione geografica notevolmente decentrata di Venezia impone a tutti i 'sudisti' e a buona parte dei 'nordoccidentali' una spesa supplementare per il viaggio (spesa in tempo e denaro) tale da dissuaderne un buon numero.

D'altra parte va detto che rendere la gara più accessibile a tutti avrebbe significato forse ritrovarsi a gestire un torneo con centinaia di partecipanti e questa (parlo per esperienza) è cosa da non augurare a nessuno.

Passiamo adesso all'aspetto tecnico del Campionato. Anche qui le novità si sprecano, ma questa volta si tratta di innovazioni positive; innanzitutto il fatto che sin dai primi turni si giocherà sul Super Master Mind (8 colori - 5 fori): questo garantirà, com'è giusto che sia per un torneo che vale un titolo, una selezione tecnicamente più valida e severa.

L'altra novità riguarda il modulo di svolgimento del torneo e cioè il sistema italo-svizzero. Questo metodo prevede un numero fisso di incontri (nella circostanza veneziana da 6 a 8 a seconda degli iscritti) per ognuno dei quali il criterio di abbinamento mette di fronte giocatori a pari punteggio.

Tale meccanismo, ampiamente usato nei tornei di scacchi e di dama, consente una selezione dei valori molto fedele al reale e, dove il numero dei concorrenti non permetta il girone all'italiana, è sicuramente da preferire all'impietoso e spesso ingiusto metodo dell'eliminazione diretta.

Altri pregi del sistema italo-svizzero sono il fatto di consentire a tutti gli iscritti la disputa dello stesso numero di partite e la conseguente possibilità di stilare una classifica che esprima, dal primo posto all'ultimo, la graduatoria del torneo.

Ai dirigenti del CIMM abbiamo posto un'altra domanda: quali diritti acquisirà il Campione 1982? Rappresenterà l'Italia ai Mondiali di Roma 1983? La risposta è stata ancora una volta rassicurante: il Campione Italiano di Master Mind per il 1982 acquisirà semplicemente il diritto di iscrivere il proprio nome nell'albo d'oro dei Campionati.

Il rappresentante italiano ai prossimi mondiali di Roma, analogamente a quanto accaduto nel pre-mondiale di Luxor, uscirà da una sorta di Coppa dei Campioni tra tutti coloro che han-

no vinto un campionato italiano di Master Mind. Rivedremo quindi affrontarsi il sardo Mignemi, il veneto Pellegrini, l'emiliano Zama (attuale detentore di questa simbolica coppa nonchè C.I. in carica) ed assieme a loro il vincitore del torneo di Venezia e, se ci sarà, il Campione italiano per il 1983. Ci pare nel complesso un'ottima soluzione che dovrebbe tra l'altro dissuadere i già Campioni dal partecipare alla gara veneziana.

Il Campionato di ottobre potrebbe dunque portare alla ribalta del Master Mind nazionale un nome nuovo ed a questo punto è d'obbligo fare dei pronostici.

Partendo naturalmente dal presupposto che i miei *favoriti* partecipino al Campionato, faccio una rosa di cinque nomi; eccoli:

— Marco Balma (Torino): nell'ultima finale nazionale impressionò per la regolarità dei risultati eliminando tra gli altri un giovane campione come D'Esposito; nella fase decisiva gli fece probabilmente difetto l'esperienza che quest'anno dovrebbe invece avere accumulato.

— Massimo D'Esposito (Milano): già citato come giovane campione, è sicuramente uno dei migliori giocatori italiani; secondo a San Marino, eliminato da Balma l'anno scorso, Massimo è pronto al grande appuntamento con il titolo; potrebbe però essere tradito dal nervosismo.

— Leonardo Felician (Trieste): già Campione di Master Mind Attivo, è uno dei massimi teorici del gioco in Italia. La profonda conoscenza matematica che ha del M.M. ne fa uno dei più agguerriti candidati alla vittoria finale. Il suo proverbiale perfezionismo (a Chianciano fu eliminato per un secondo di troppo speso a controllare una proposta!) potrebbe giocargli qualche altro tiro.

— Lorenzo Felician (Trieste): fratello minore di Leonardo, gode di credenziali simili. È evidente che entrambi si avvantaggiano del fatto di essere vicendevoli e validissimi sparring partners. La minore età lo pone un gradino più sotto del fratello (i nervi sono tutto in Campionato!), ma a Chianciano andò meglio lui; chissà?!

— Saverio Gaeta (Napoli): la più simpatica sorpesa di Chianciano (dove giunse inaspettatamente terzo), unisce a un'indubbia preparazione tecnica estro e fantasia. È un avversario temibile per tutti; la sua partecipazione è però in dubbio.

È chiaro che oltre a questi che sono stati citati, esistono decine di altri giocatori in grado di inserirsi nella lotta per il titolo; personalmente vedrei volentieri l'inserimento nel firmamento del Master Mind di una presenza femminile e chissà che proprio Venezia non riesca a portare fortuna al gentil sesso.

Logica

Il sacro focus

di Elvezio Petrozzi

Su un numero di alcuni mesi fa fu presentato su Pergioco un nuovo gioco di scacchiera: *Focus*.

L'inventore è uno dei più famosi personaggi del mondo dei giochi, Sidney Sackson, anziano ingegnere di New York che si occupava di strutture d'acciaio per ponti ed edifici. Sackson ha però sempre coltivato la passione dei giochi e probabilmente possiede la maggiore collezione privata di giochi e libri sui giochi, il tutto accumulato in anni di lunghe e faticose ricerche.

Focus registra la prima uscita commerciale nel 1965 ad opera della Whitman Publishing Company (scarso il successo, ma i tempi erano ben diversi da oggi) e quindi ricompare in un libro di Sackson, *'A Gamut of Games'*, del 1969.

Venendo ora al gioco vero e proprio, iniziamo con il considerare i suggerimenti contenuti nel libretto di istruzioni compreso nella confezione.

Partiamo dai 'Suggerimenti agli esperti' nei quali si affronta il delicato problema della simmetria delle mosse che il secondo giocatore può applicare nei confronti del primo.

Il consiglio migliore è sicuramente quello di spezzare la simmetria della disposizione iniziale invertendo le pedine di colore diverso e badando che con questi spostamenti non si venga a formare una seconda simmetria.

Nei 'Suggerimenti ai principianti' sono invece contenute molte osservazioni interessanti, tratte dalle note al gioco fatte dallo stesso inventore.

In particolare va ribadito il concetto di allineamento delle piccole torri in modo che puntino tutte su una stessa casella: ciò consentirà di formare torri alte in poche mosse e di guadagnare sostanziosi bottini di riserve e prigionieri.

Altro punto da mettere a fuoco è quello relativo all'opportunità di spezzare pile alte a costo di lasciare sul posto un frammento che passa al controllo avversario. È un gesto che va sempre considerato con attenzione poichè, a fronte di una mossa di cattura che può sembrare vantaggiosa, si corre il rischio di aprire all'altro giocatore prospettive tattiche che la mancanza del frammento lasciato non consentiva in precedenza.

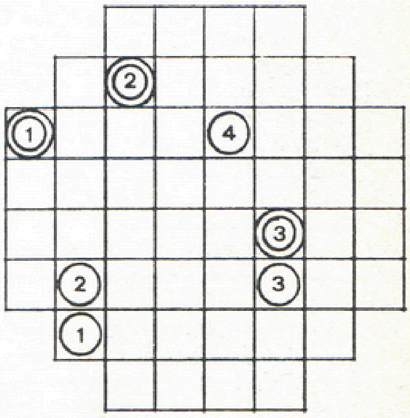
Spezzare una torre alta può invece, in alcune circostanze, divenire addirittura obbligatorio: se una pila da 5 è sottoposta ad un attacco incrociato che non lascia scampo, spezzarla consente di creare una specie di sentinella della parte lasciata. Il segmento mosso potrà 'ripiombare' sul frammento abbandonato dallo spezzamento nel caso questo sia preda di torri nemiche.

L'obiettivo di Focus è quello di ottenere il controllo di tutte le pile presenti sulla scacchiera, ma è bene ricordare che a questo risultato si giunge sempre grazie alla riserva e mai in virtù dell'eliminazione dell'avversario. Sackson, a questo proposito, consiglia di muovere nelle ultime fasi per procurarsi delle riserve piuttosto che sprecare dei 'tempi' di gioco nell'attaccare il nemico.

Un punto ingiustamente trascurato sia dal libretto delle regole che dallo stesso Sackson è quello relativo alla composizione delle torri. L'inventore dice solo, in *A Gamut of Games*, che la pila ideale è alta ed ha il vostro colore sopra e sotto.

Ci sembra invece che l'attenzione alla composizione delle torri rappresenti una fondamentale accortezza del buon giocatore. Normalmente le pile che si formano durante il gioco sono a colori alternati: la pratica, però, insegna quanto siano da apprezzare le torri che presentano strati molto spessi di pedine del proprio colore. Consentono maggiore agilità nel frazionamento delle torri e costituiscono preziosi magazzini di riserve per i momenti cruciali.

Il problema



Verdi (0 riserve):
torre 1 = V R R
" 2 = V
" 3 = V R V R

Rossi (1 riserva):
torre 1 = R V R V R
" 2 = R R
" 3 = R
" 4 = R R R V

Il Rosso muove e vince in 3 mosse

Le torri verdi sono quelle con due cerchi, le rosse sono quelle con uno; 'Vince in 3 mosse' significa che con la 3ª mossa rossa, nonostante le due mosse verdi intermedie, il giocatore con i rossi chiude la partita. La soluzione nel prossimo numero.

Intercettiamo lo Shuttle

Non è quello originale, ma è sempre una navetta da far incrociare con un puntino sullo schermo del personal.

di Gaetano Anderloni

Ancora un gioco di movimento, non complesso dal punto di vista del software e, quindi, breve da trascrivere, ma piuttosto impegnativo per il giocatore chiamato a valutare, in tempo reale, tempi e distanze reciproche fra due oggetti che si incrociano sul video allo scopo di procurarne l'impatto.

Uno di essi, che chiameremo "navetta", è rappresentato da un trattino di 5 mm. di lunghezza che percorre orizzontalmente, con moto uniforme, il campo, rimbalzando fra i suoi due lati minori; l'altro è costituito da un puntino che si muove in senso verticale incrociando la traiettoria del primo.

Come si è accennato, lo scopo del gioco è fare in modo che il puntino, nella sua corsa verticale, intercetti la navetta, direttamente o di rimbalzo.

All'inizio, dopo un primo percorso programmato in modo casuale dal computer, il puntino si arresta al centro del lato superiore del campo, bloccando contemporaneamente il movimento della navetta.

A questo punto il giocatore dovrà valutare da quale posizione lungo il lato superiore del campo il puntino deve partire per poter toccare la navetta che, naturalmente, riprende contemporaneamente la sua corsa orizzontale.

La tratteggiatura del lato di partenza del puntino serve ad orientare il giocatore nella determinazione della posizione predetta, che deve esprimere digitando un numero di 3 cifre dal 006 al 121; è necessario ricordare, a questo proposito, che il computer non accetta, ad esempio, il numero 23 ma solo lo 023.

Completata l'introduzione del numero prescelto, non vi è più possibilità di correzioni e, in caso di errore, non resta che assistere impotenti al proprio insuccesso.

Il programma prevede la partecipazione di più giocatori; ciascuno di essi ha diritto di ripetere i tentativi di lancio del puntino fino a quando riesce a colpire la navetta.

A questo punto il computer dopo aver calcolato e segnalato sul video il rapporto percentuale fra tentativi e successi ai fini di un confronto fra i partecipanti al gioco, passa la mano al concorrente successivo.

I possessori di un personal che accetta la soubroutine SOUND utilizzata nel gioco pubblicato nel numero precedente, possono introdurla anche in questo programma, aggiungendo alla riga 120 l'istruzione SOUND 15,20 ed alla riga 700 la stessa istruzione seguita da 80,20 si otterrà la marcatura contro i lati del campo di gioco.

Scrivendo, infine, la seguente riga:

610 FOR K=1 TO 60:SOUND K,K+10:NEXT

si otterranno ululati di gioia per l'avvenuto impatto.

```
1 CLS:PRINT@337,STRING$(5,136):" R I M B A L Z O ":STRING$(5,132)
2 FORW=1 TO 1000:NEXT:CLS
3 PRINT@325,"PER INTERCETTARE LA NAVETTA IN MOVIMENTO ORRIZZONTALE            SCE
GLI,SCRIVENDO 3 CIFRE DA 005 A 122,LA POSIZIONE DI           PARTENZA DEL PUNTO
CHE RIMBALZA VERTICALMENTE."
5 DIM N$(4)
6 PRINT:INPUT "INDICA IL NUMERO DEI GIOCATORI";X1:PRINT"SCRIVI IL LORO NOME"
7 FORXI=1TOX1:INPUTN$(XI):NEXT:XI=1
10 CLS
20 FORM=0TO127:SET(M,0):SET(M,47):NEXT
30 FOR M=0TO47:SET(0,M):SET(127,M):NEXT
35 FOR X=1TO121 STEP 10:RESET(X,0):NEXT
40 RANDOM:Y=RND(40)+1:X=RND(100)+4
50 D=1:Q=1:Z=64
60 RESET(Z,Y-D):RESET(X-Q*4,24)
70 SET(Z,Y):SET(X,24):GOSUB500
80 Y=Y+D:X=X+Q
90 IF X=123 OR X=4THEN GOSUB700
100 IFY=47 THEN120
105 IFY=0 GOSUB900
110 IFY<>-1 OR X<>-1 THEN60
120 Y=Y-2*D:D=-D:GOTO60
500 IFX=Z OR X=Q+ZORX=2*Q+Z OR X=3*Q+Z OR X=4*Q+Z THEN IF Y=24 GOSUB 600
510 IFY=23 0RY=24 ORY=25 THENIFX=Z GOSUB600
520 RETURN
600 X=1
610 FOR Z=1TO 50:PRINT@550,"COLPITO";:NEXT
620 FORZ=1TO25:PRINT@550,"        ";:NEXT
630 X=X+1:IFX<5GOTO610
640 GOTO 2000
700 X=X-2*Q:Q=-Q:RETURN
900 T$=INKEY$:A$="":B$="":Ç$=""
1000 A$=INKEY$:IFLEN(A$)=0THEN 1000
1005 PRINT@0,A$:
1010 B$=INKEY$:IF LEN(B$)=0THEN1010
1015 PRINT@1,B$;
1020 C$=INKEY$:IF LEN(C$)=0 THEN1020
1025 PRINT@2,C$;
1030 RESET(Z,1):X$=A$+B$+C$:Z=VAL(X$):IFZ>122ORZ<5 GOTO1100
1033 PX=PX+1
1035 GOTO 120
1040 RETURN
1100 FORX=1TO50:PRINT@70, " FUORI CAMPO  RIPROVA":NEXT
1110 PRINT@70,"                    ":Z=1:GOTO1000
2000 IF PX=0 GOSUB 3000
2010 CLS:PRINT "                    * * * ";N$(XI) ;" * * *":PRINT:PRINT
2017 PX(XI)=PX+PX(XI):PH(XI)=PH(XI)+1
2020 PRINT, "COLPI          CENTRI              PERCENTUALE""
2030 PRINT:PRINT"QUESTO ROUND";TAB(17)PX;TAB(31)"1";TAB(50)(1/PX)*100;"%"
2035 IFPX(1)=0THENPX(1)=1
2040 PRINT:PRINT"TOTALE          ";TAB(17)PX(XI);
2042 PRINTTAB(30)PH(XII);TAB(50)(PH(XI)/PX(XI))*100;"%"
2045 FORX=1TO2500:NEXT
2050 XI=XI+1
2060 IF XI>X1 THENXI=1
2065 PX=0
2070 GOTO 10
3000 PRINT@0,"CHE FORTUNA !!!":PX=1:RETURN
```

I quiz del computer

Ho scomposto nel quadro (a) 5 parole di 5 lettere che si sentono pronunciare abitualmente al tavolo da gioco.

Provate a ricomporle nel quadro (b), tenendo presente che il numero indicato in ciascuna sua casella è la somma delle coordinate della lettera da trasferirvi per risolvere il gioco.

Il Computer di Pergioco

QUADRO (A)

	1	2	3	4	5
1	K	S	R	F	I
2	E	A	O	O	S
3	I	C	R	O	R
4	L	A	T	A	F
5	S	C	A	A	P

QUADRO (B)

5	4	4	7	8
9	5	2	3	8
5	6	6	6	4
10	6	7	6	7
3	7	8	5	9

Basta un filo di vento e son subito trote

Le graziose libellule artificiali non sono soltanto belle da vedere: controllate da chi ci sa fare, possono trasformarsi in veri e propri strumenti e trovare una miriade di applicazioni, dalla pesca al traino delle petroliere.

di Oliviero Olivieri

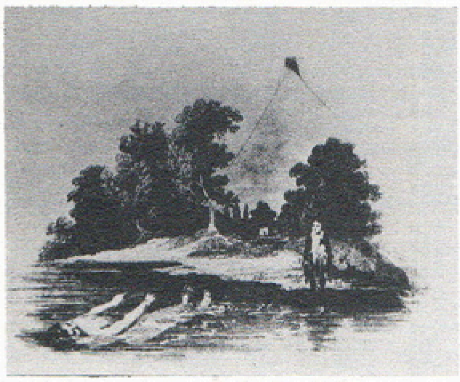
Con la primavera nascono i fiori, con l'estate vien voglia di sonnecchiare all'ombra di un albero guardando il cielo blu: capita allora più spesso che l'occhio si posi affascinato su un fiore volante, su una libellula o una farfalla di strana fattura, tenuti da un filo che dolcemente sale obliquo verso l'alto. Son tornati gli aquiloni! Per un adulto, tuttavia, è poco probabile che un aquilone, anche se stabile come una roccia, alto quanto si voglia, indifferente anche ai venti più forti, sia di molta soddisfazione, **tranne nel caso che sia autocostruito** (1).



Ma basta un piccolo salto qualitativo e le cose cambiano; molti aquilonisti amano soprattutto avere una misura del controllo dei loro apparecchi e scoprire i modi con cui sfruttare le loro caratteristiche di manovrabilità e di sollevamento o spostamento di carichi: inizia così, con questo numero di Pergioco, una serie di applicazioni degli aquiloni ai quattro elementi, l'acqua, l'aria, il fuoco, la terra; ci si accorgerà, inoltre, che lo 'sport' aquilonistico può essere praticato tutto l'anno, anche d'inverno chiusi in casa. (2)

Nell'acqua un uomo può fare essenzialmente tre cose: starci dentro fino al collo e cercare di muoversi come può, navigarci con un mezzo qualunque, o tentare di acchiappare le creature che ci vivono. In tutti e tre i casi l'aquilone può fare al caso nostro.

Si narra, ad esempio, che uno degli sport preferiti da Benjamin Franklin, fosse quello di farsi trasportare da una sponda all'altra del lago che aveva di fronte a casa per mezzo di un robusto aquilone: il cavo di ritenuta era fissato a un'apposita sbarra tenuta con le due mani e al 'nuotatore' non restava che immergersi e farsi trascinare dolcemente.

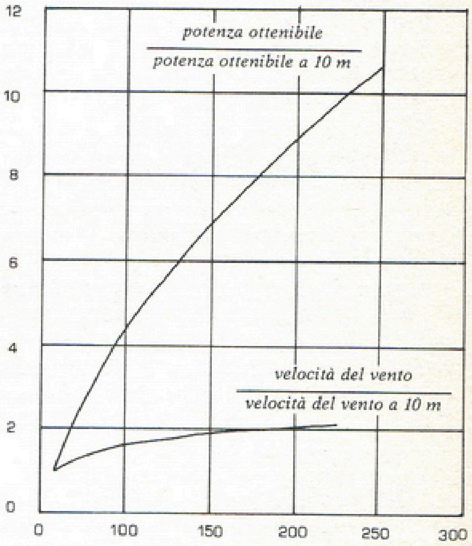


Naturalmente è molto più comodo stare all'asciutto. Quindi cosa ci può essere di meglio di un buon treno di aquiloni (tre o quattro apparecchi ancorati sullo stesso filo) agganciato alla poppa del nostro mezzo di galleggiamento? Che può essere un canotto, ma anche una petroliera: la scelta dipende dal tipo di aquilone di cui disponiamo. Chi è interessato al problema dello spostamento di petroliere con gli aquiloni può andarsi a leggere l'articolo pubblicato su *New Scientist* dell'11 dicembre 1980 (3). Per restare invece in un campo più abbordabile (catamarani, pattini, battelli pneumatici), basta solo tener presenti alcune considerazioni.

Il vento ha una potenza che ai più è sconosciuta: senza entrare in difficili aspetti fisico-matematici basta sapere che la potenza (la capacità di compiere un lavoro, spostare oggetti) del vento è funzione del cubo della sua velocità e che la velocità del vento aumenta gradatamente con l'altezza da terra. Per dare un'idea, la pressione media del vento su un metro quadro di superficie è di circa 1 kg con vento medio, 8 kg con vento forte e 40 kg quando c'è una tempesta, senza tener conto degli 80-120 kg di pressione che si hanno quando c'è un tornado. Ne sanno qualcosa coloro che vanno in barca a vela, ma purtroppo sono costretti a far uso solo del vento che si trova ad altezza limitata, quella del loro albero maestro.



Con un aquilone si può tranquillamente andare a sfruttare i venti che si trovano a 100, 200 o 500 metri di quota, e il grafico ne illustra chiaramente la differenza. Le due curve rappresentano la variazione tipica della velocità del vento e della potenza con l'altezza, rapportate alla velocità e potenza del vento a 10 metri di quota, la cosiddetta 'altezza metereologica standard': non c'è quindi da meravigliarsi se un treno di sei Delta, quasi come quello illustrato nel progetto allegato, ha permesso a Keith Stewart il 23 settembre 1977 di attraversare la Manica in quattro ore e venti minuti su un Catamarano.



Variazione tipica della velocità del vento e della potenza ottenibile al variare dell'altezza e riferite alla velocità e potenza a 10 metri di quota.

Resta da chiarire un dettaglio piccolo, ma molto importante: pochi forse sanno che qualunque aquilone può essere guidato entro un angolo di 180° rispetto alla direzione del vento se invece di usare un solo cavo di ritenuta se ne impiegano due, issati opportunamente agli estremi laterali dell'apparecchio. I due cavi possono essere tenuti da due maniglie oppure collegati ad un volante: se si tira il cavo di destra l'aquilone viaggia verso destra, se si tira quello di sinistra l'aquilone ripercorre in senso inverso (viaggiando orizzontalmente) la strada percorsa prima, e così via. Si può viaggiare di

'bolina', cioè anche lungo una direzione laterale rispetto a quella del vento. L'unico problema è che non si può tornare indietro, a meno di aspettare che il vento cambi rotta.

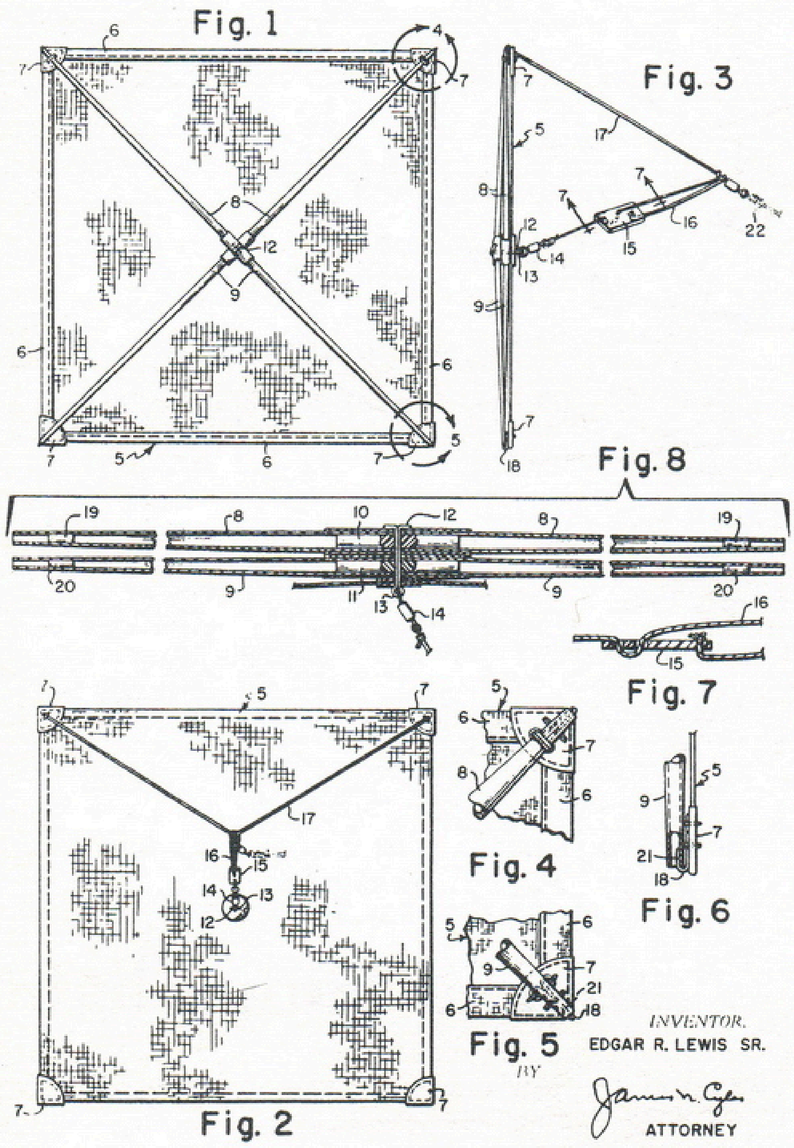
Forse non tutti sono così intraprendenti e coraggiosi: magari preferiscono andare a pescare tranquillamente seduti. Niente paura, l'aquilone anche in questo caso può rendere formidabili servigi. È noto che in Polinesia la tecnica della pesca con aquiloni è vecchia quanto il mondo (4), forse è stata una delle prime attività umane; ma non può essere noto a tutti che la pesca con aquiloni,, usando le attuali tecnologie e progetti di aquiloni moderni, è un'attività regolare e ben consolidata in buona parte del mondo anglosassone e si sta sviluppando a macchia d'olio.

On April 18, 1967, Captain Edgar Lewis was granted Patent Number 3,314,630 for his fishing kite. To challenge the avid angler, his instructions are here printed verbatim from the U.S. Patent Office docket.

April 18, 1967 | E. R. LEWIS, SR | 3,314,630

FISHING KITE

Filed Feb. 15, 1966

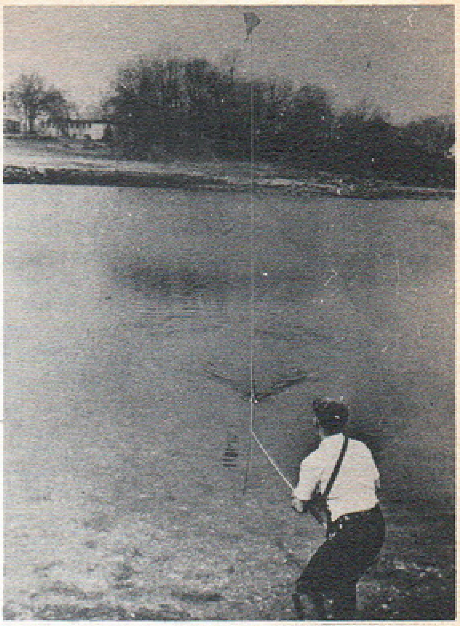


INVENTOR.
EDGAR R. LEWIS SR.
BY
ATTORNEY

Nel febbraio 1966 è stato depositato negli Stati Uniti il primo brevetto di aquilone da pesca (nel disegno qui sopra). Viene venduto in tre esemplari, per vento debole, medio e forte, con canna telescopica e rocchetto del filo.

Il metodo è semplice: far viaggiare il cavo trascinato dall'aquilone lontano dal battello nel quale ci si trova o dalla sponda rocciosa a riva, in modo che l'aquilone sia bene in quota e distante 60-100 metri; dopo averne svolto circa 15-20 metri attaccare un filo da pesca, proveniente da una robusta canna, in un punto del cavo di ritenuta dell'aquilone; far viaggiare di nuovo il cavo dell'aquilone, in modo da portare l'amo nel punto e alla distanza desiderata: aspettare che il pesce abbocchi.

È consigliabile che il filo da pesca sia agganciato in modo particolare sul



cavo di ritenuta: basta ad esempio una molletta, in modo che quando il pesce abbocca, il suo stratto sganci il filo così che la preda si possa recuperare nel modo usuale.

Vi sono altre tecniche, come quelle illustrate nel disegno a pag. 34, ma ci si accorge subito che le possibilità sono illimitate. Si può benissimo pescare in acque non altrimenti raggiungibili o dall'alto di scogliere impervie, o in zone che non possono essere raggiunte da battelli: per esempio con un aquilone quadrato di 1,5 m. di lato, purché ci sia un vento quasi forte, di 9 metri al secondo di velocità, si può tranquillamente pescare un luccio di 14 kg.

Una volta acquisita un po' d'esperienza, ci si accorge dei grandi vantaggi di questa tecnica rivoluzionaria, primo fra tutti la grande silenziosità: non vi è sciabordio di remi o onde sonore del motore che possano mettere in allarme la preda. Giocando con il cavo di ritenuta si può far saltellare l'esca nel modo più naturale traendo in inganno anche il pesce più esperto.

Se si avesse l'occasione di passare per uno dei più famosi Club di pesca del mondo, il Tuna Club di Avalon nel sud della California fondato nel 1898, si potrebbero vedere imbalsamati alle pareti degli splendidi trofei pescati dal capitano George Farnsworth con una tecnica rimasta segreta per molti anni: gli esperti del Club, perplessi e frustrati nel vedere che giorno dopo giorno, il capitano portava prede così smisurate quando loro non prendevano nemmeno una sardina, riuscirono a carpirgli il segreto della sua tecnica: l'aquilone.

Un dettaglio finale: è meglio, anche se un po' più complesso, usare due cavi separati, uno per l'aquilone e l'altro, sganciabile, per la pesca. Se il filo da pesca si lega solidamente al cavo di ritenuta, può capitare che una volta pescato un buon pesce l'aquilone, per un improvviso aumento dell'intensità del vento, prenda velocemente quota portandosi in aria filo da pesca, amo e pesce: durante il tempo necessario per

richiamare l'aquilone raccogliendo il cavo, i gabbiani avranno tutto il tempo di divorarsi la preda volante e farci arrivare nelle mani solo una bella lisca pulita.

Il progetto di *Delta* illustrato nella pagina seguente è adatto per entrambe le applicazioni finora descritte: le misure possono essere aumentate o ridotte, pur di rispettare le proporzioni.

(1) Nei numeri di Pergioco di Maggio, Agosto e Settembre dell'anno scorso sono stati pubblicati alcuni progetti costruttivi di aquiloni 'storici'.

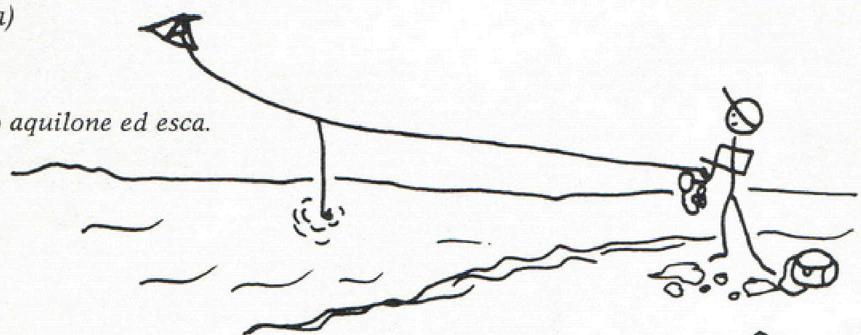
(2) Per chi volesse saperne di più sugli aquiloni è consigliabile procurarsi il volume: *Gli Aquiloni, Come Costruirli, Come farli volare,* dell'autore, Coll. Enciclopedie Pratiche Sansoni, G.C. Sansoni Editore Nuova Spa, Firenze 1980, 192 pp, Lire 3.800

(3) Ne è anche comparsa una traduzione italiana ridotta su *"Scienza e Vita Nuova"* del luglio 1981, nell'articolo "Le vele del duemila".

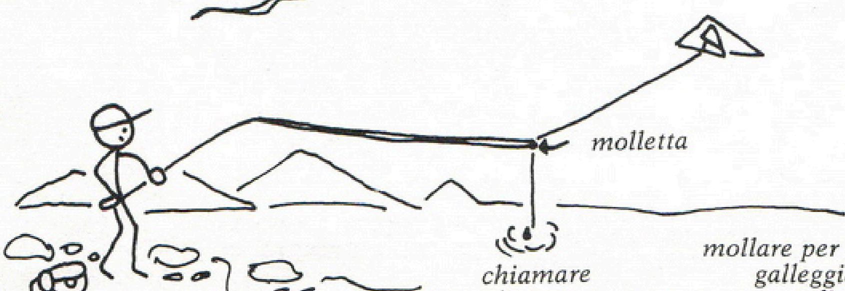
(4) Al British Museun di Londra sono conservati vari aquiloni primitivi fatti con foglie di palma ed impiegati per la pesca in Polinesia.

Metodi per la pesca assistita da aquiloni

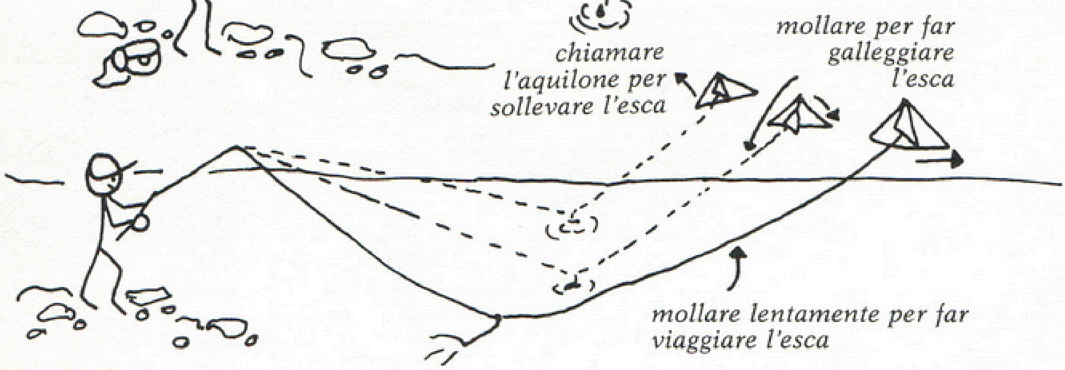
(le distanze non sono in scala)



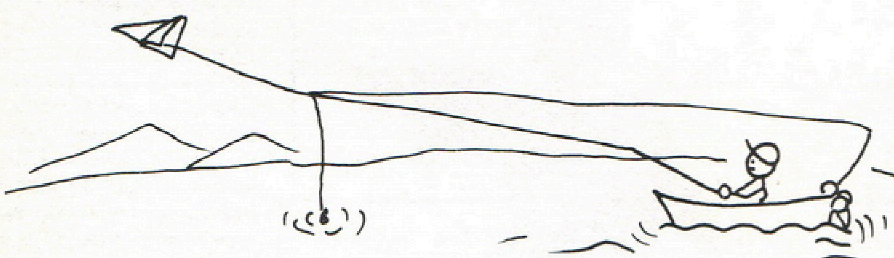
1. Su un unico cavo aquilone ed esca.



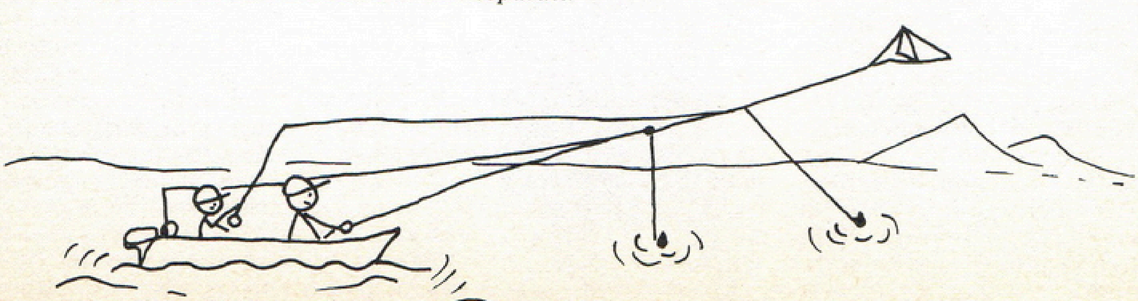
2. Al cavo dell'aquilone è attaccato uno sgancio automatico per il filo da pesca.



3. Giocando sulla velocità di richiamo o di rilascio del cavo dell'aquilone, si può far viaggiare l'esca sull'acqua.

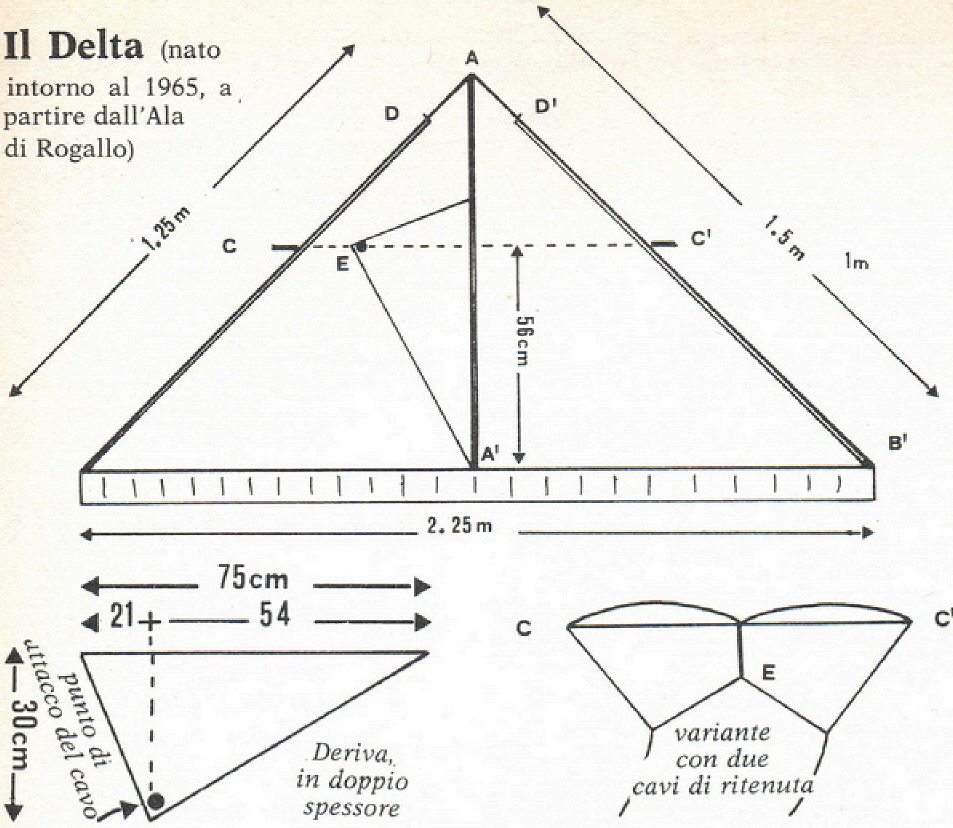


4. Simile al 2, ma con due sistemi di raccolta dei cavi separati.



5. Al cavo dell'aquilone si attaccano più fili da pesca sganciabili

Il Delta (nato intorno al 1965, a partire dall'Ala di Rogallo)



Materiali: 2 tondini di ramino da 8-10 mm di sezione. BD e B'D' lunghi 1,25 metri; 1 tondino da 8 mm, AA' lungo 1 metro; una traversa CC' lunga 1 m.

I tondini sono annegati nelle guaine BD, B'D' e AA' cucite sulla superficie triangolare. In C e C' cucire due patte per tendere la traversa alare, che deve avere una sezione 10-12 mm.

Come tessuto è preferibile usare quello da spinnaker, che si può trovare, con una certa difficoltà, nei negozi di materiale velico. Un pezzo di tessuto alto 10 cm e lungo 2,25 m può essere fissato sul fondo dell'ala, come flap per aumentare la portanza in fase di volo planato (dei tagli longitudinali aumentano la stabilità).

Non è necessario tendere la traversa con forza: la velatura deve rimanere morbida, come in figura. Il Delta è un aquilone anche per pochissimo vento, può raggiungere i 90°. Se si briglia come indicato in figura, cioè con due cavi di ritenuta, diventa comandabile. Per il modello descritto è sufficiente un cavo con un carico di rottura 30-45 kg.

Boardgame/1

I possibili voli dell'aquila bicipite

Il giocatore austriaco di Diplomacy può sfruttare la propria posizione centrale per numerose opzioni offensive e difensive,purchè abbia l'avvertenza di attaccare e conquistare la Serbia.

di Paolo Rodolfo Carraro

L'Austria è l'unica potenza in Diplomacy che può, grazie alla sua posizione centrale, spostare velocemente le proprie armate da un settore all'altro delle sue potenziali vie d'espansione. Esamineremo allora le varie possibilità offensive e difensive che si presentano all'inizio del gioco all'impero di Cecco Beppe.

Punto fermo e irrinunciabile per la strategia austriaca d'apertura è la conquista della Serbia, senza la quale le possibilità difensive dell'Austria sono ridotte al lumicino, sia sotto l'aspetto tattico che economico. Una mossa che possiamo quindi considerare fissa nella primavera 1901 è A (Bud)-Ser.

L'Austria ha inoltre la necessità di ottenere, attraverso i canali diplomatici, la neutralità di due delle potenze confinanti (e possibilmente l'alleanza con una di queste, considerando "automatica" l'alleanza con la Germania che ne ha tutto l'interesse, per coprirsi le spalle a Est). In questo modo, potrà prepararsi a lanciare le sue forze contro la terza potenza.

Il primo caso esaminato riguarda lo sviluppo di un'offensiva austriaca contro la Turchia. La mossa primaverile dell'Imperial-Regio esercito sarà quindi la seguente: A (Vie) - Tri/F (Tri) - Alb/A (Bud) - Ser. Può sembrare rischioso abbandonare totalmente le regioni settentrionali, visto il pericolo che lo Zar effettui un attacco contro la Galizia con l'armata di Varsavia (mossa però molto pericolosa per la Russia che si scopre subito i fianchi), ma così facendo ci si cautela da un possibile tradimento dell'Italia.

Se questa in primavera ha mosso: A(Ven) - Tir/A (Rom) - Ven, in autunno l'Austria manterrà i suoi centri muovendo: A (Tri) - Vie/F (Alb) - Tri/A (Ser) - APP F (Alb) - Tri, mosse che possono essere rese vane solo da un intervento della Turchia a fianco dell'Italia (A Bul-Ser). In questa eventualità, però, il giocatore austriaco non può che morire con onore, a meno che non convinca Francia e Russia a intervenire nella guerra.

Tornando al piano originale, nel caso che in primavera Italia e Russia abbiano tenuto fede ai patti, la mossa autunnale austriaca sarà la seguente: F (Alb) - Gre/A (Ser) APP F (Alb) - Gre:A (Tri) - Alb, e le costruzioni. A (Tri) & A (Bud). In questo modo l'Austria verrà a trovarsi con la maggior parte delle sue forze a Sud pronte per lanciarsi contro il Sultano. Ora bisogna vedere cosa può costui aver fatto.

Caso 1° - Espansione verso la Russia: in questa eventualità il compito per l'austriaco è molto facilitato; la Turchia impiegherà la sua flotta nel Mar Nero e dovrà proteggersi le spalle da possibili attacchi russi in Armenia.

Caso 2° - Espansione verso Occidente: la Turchia avrà certamente spostato la sua flotta in Egeo entro la fine del 1901. In questo caso è di fondamentale importanza che l'Imperatore si allei con l'Italia o la Russia, altrimenti ben difficilmente potrà muovere oltre la Bulgaria.

Nel caso 1, le mosse che l'Austria farà in primavera del 1902 saranno le seguenti: F (Gre) - EGE/A (Alb) - Gre/A (Ser) APP A (Alb) - Gre (o appoggerà differenti attacchi a seconda delle situazioni); per la mossa d'autunno ben tre unità potranno essere impiegate contro la Turchia, una delle quali — la F (EGE) — è in grado di minacciare tre centri turchi; la conquista della Bulgaria è perciò assicurata e permette all'Austria di costruire una nuova unità con la quale presidiare meglio le sue frontiere.

Nel caso 2, i problemi sono maggiori. L'Italia darebbe un grande aiuto con l'apertura Lepanto (che può però essere bloccata dalla costruzione di una flotta turca a Smirne) e il conseguente sbarco in Siria di un'armata nell'autunno del 1902, ma anche l'intervento di una sola flotta italiana è sufficiente per battere la Turchia, anche se occorrerà un tempo maggiore. La mossa di primavera 1902 dell'Au-

stria è un immediato attacco della Bulgaria, ma visto che l'unica flotta austriaca in Grecia non è sufficiente per occupare l'Egeo nel caso 2, il problema che si pone è la scelta tra queste due mosse:

1) F (Gre) - Bul cs/A (Ser) APP F (Gre) - Bul cs/A (Alb) - Gre;
2) A (Ser) - Bul/F (Gre) App A (Ser) - Bul/A (Alb) - Ser.

Tra le due la mossa 1 è quella che ha più probabilità di riuscita se il giocatore turco ordina F (EGE) - Gre, attacco che nel caso 2 provocherebbe uno stallo; il lato negativo è però quello che la flotta mossa in Bulgaria deve poi attaccare o appoggiare un attacco in Egeo, operazione che da quella posizione diventa molto problematica. È necessario a questo punto un forte aiuto dell'Italia o della Russia, altrimenti, come abbiamo già detto, si crea uno stallo nei Balcani e l'Austria deve cercare nuove vie di espansione.

Un'alternativa all'attacco alla Turchia è l'attacco alla Russia. Se nella primavera 1901 l'Austria effettua la seguente mossa: F (Tri) - Alb/A (Bud) - Ser/A (Vie) - Bud, in autunno può con l'armata di Budapest attaccare la Romania con l'appoggio della Serbia; la mossa A (Vie) - Gal invece che A (Vie) - Bud è più potente perché minaccia, oltre che la Romania, anche Varsavia, ma svela subito al russo la reale intenzione austriaca, cosa che con l'A (Vie) - Bud è meno evidente, anche perché la F (Alb) porta più facilmente a pensare che l'Austria abbia intenzione di attaccare la Grecia e successivamente la Turchia.

Il problema maggiore per l'Austria, nel caso scelga di attaccare la Russia, è rappresentato dall'Italia che, vedendo Trieste libera, potrebbe essere indotta ad attaccarla in autunno; l'Austria può così decidere di rimandare l'attacco alla Russia nel 1902, assicurandosi prima la Serbia e la Grecia e costruendo due armate.

Nella primavera 1902 l'A (Vie) attaccherà la Galizia appoggiata da Budapest e in autunno tre armate austriache (Gal, Bud e Ser) potranno essere rivolte contro la Romania. L'altra incognita per questa strategia è rappresentata dalla Turchia che certamente non si accontenterebbe della Bulgaria nei Balcani e di Sebastopoli in Russia ma, senz'altro, chiederebbe la Grecia per poter poi lanciarsi contro l'Italia.

L'attacco alla Russia va quindi ponderato molto più attentamente dell'attacco alla Turchia: l'Austria deve prevedere una guerra contro i due paesi orientali cercando di non provocarla simultaneamente, ma attaccando prima una potenza e poi l'altra, ingannandole entrambe nel campo diplomatico e convincendo l'Italia a intervenire celermente contro la Turchia.

Una volta che l'Austria si è assicurata il controllo dei Balcani, anche entrando in guerra contro la Russia e Turchia, la sua posizione si sarà talmente rafforzata da poter sostenere una guerra di queste dimensioni e di vincerla sicuramente con l'appoggio di un fedele alleato (preferibilmente l'Italia).

L'ultima possibile strategia iniziale austriaca è l'espansione a Ovest ai danni dell'Italia. A differenza che nei due casi precedentemente esposti, prima di attaccare l'Italia bisogna assicurarsi saldamente le spalle provocando una guerra tra Russia e Turchia; quindi, ci si potrà impegnare in questa avventura solo dopo che almeno una delle potenze orientali si trovi in serie difficoltà o, almeno, che l'Austria controlli completamente i Balcani, cosa che permette la diminuzione delle regioni da difendere.

L'ipotesi di un attacco all'Italia nei primi due-tre anni di gioco, perciò, non ha mai conquistato i giocatori per il grande numero di problemi che l'operazione comporta (guerra su due fronti, necessità di un Blitz a sorpresa contro l'Italia, il controllo dello Ionio con la flotta, ecc.).

Ora che sono state esaurite le considerazioni sulle strategie offensive austriache, illustreremo brevemente le strategie difensive nel caso in cui l'Austria subisca un attacco di sorpresa durante il primo anno di gioco. In precedenza è già stata prospettata l'eventualità di un attacco dell'Italia, ora vediamo cosa può succedere nel caso che l'attaccante sia la Russia.

Per attaccare l'Austria nel 1901, la Russia deve necessariamente spostare l'A (Var) in Galizia in primavera, per cui l'Austria potrebbe ordinare all'A (Vie) di attaccare la Galizia anche senza essere a conoscenza delle intenzioni russe, e di ritirarla successivamente con tante scuse, nel caso che lo Zar non abbia mire sull'Austria.

Ammettiamo però che il movimento A (Var) - Gal sia riuscito, e che l'Austria abbia mosso A (Bud) - Ser/F (Tri) - Alb/A (Vie) - Tri. In autunno potrebbe ordinare A (Tri) - Vie/A (Bud) - Ser e proteggere così i due centri nazionali, ma a rischio di perdere il "vitale" controllo della Serbia, che impedirebbe la costruzione di un'unità indispensabile; per cui se l'Austria non ha intenzioni immediatamente bellicose contro la Turchia, può lasciare ferma l'A (Vie) in primavera per attaccare in autunno Budapest sia con Vie che con Ser e sperando che il russo non ordini A (Gal) APP A Austr (Ser) - Bud, togliendo con ciò la Serbia all'Austria.

Altra possibilità, che può sembrare però temeraria, è quella di rinunciare a difendere i centri settentrionali e così conquistare Ser e Gre, che permetteranno la costruzione di almeno un'unità anche nel caso della perdita di Bud e Vie.

Se Italia e Russia si alleano per attaccare l'Austria all'inizio del gioco, l'austriaco non deve per questo abbandonare la partita piangendo e sbattendo la testa contro il muro. Convincendo la Germania ad attaccare il Tirolo nella primavera 1901 con l'A (Mon) contemporaneamente a un attacco austriaco dell'A (Vie), si bloccherà con uno stallo l'offensiva italiana e si consentirà all'Austria di mantenere un'armata pronta a difendere i territori orientali.

Con queste brevi note speriamo di aver convinto quella gran parte degli appassionati di Diplomacy che sottovalutano le possibilità austriache. L'Austria è un paese al quale sono aperte molte vie d'espansione: basta sopravvivere al 1901 e, con una buona tattica e un'accorta diplomazia, il giocatore austriaco farà suonare la marcia di Radetzky in tutta l'Europa.

Boardgame/2

Il brevissimo millennio

Mille anni doveva durare il Terzo Reich, ma andò diversamente: è possibile riviverne la storia con l'omonimo gioco dell'AH, giunto alla terza edizione.

di Claudio Nardi

Se c'è stato un gioco discusso fin dal suo nascere, è stato proprio "Third Reich" (o, per citare tutto il titolo, "Rise and Decline of the Third Reich") della Avalon Hill. Non ne conosco la prima edizione altro che per le critiche lette, ma il regolamento doveva essere sibillino, tanto che in brevissimo tempo è comparsa una seconda edizione. Questa seconda edizione è stata fino ad ora la più diffusa del gioco, ma nel regolamento erano rimaste molte incertezze e dubbi di interpretazione. Per darne una prova basta dire che nell'introduzione al resoconto di una partita comparso su *The General* (rivista pubblicata dalla stessa Avalon Hill) si può leggere: "... riconosciamo noi stessi che sono state ammesse almeno dieci azioni in disaccordo col regolamento..." (The General 17/5 pag. 28).

Resta comunque un fatto fondamentale: la tesi su cui è basato il gioco, cioè la rappresentazione di tutta la Seconda Guerra Mondiale nel teatro europeo, è talmente affascinante per un giocatore che, se si è interessati al tema, si può praticamente perdonare qualsiasi difetto. In realtà, il concetto alla base del gioco è valido sotto tutti gli aspetti: a questo livello di simulazione contano non tanto la tattica e la strategia quanto l'economia: di conseguenza, i tanto vituperati BRP e tutte le sottili implicazioni politico - economico - strategiche che devono guidare i giocatori nell'analisi dei loro obiettivi.

Proprio per questa validità di base si può ritenere che la terza edizione delle regole debba essere salutata con gioia da tutti gli appassionati, poiché

chiarifica e, in alcuni casi, semplifica le procedure, senza tradire i concetti di base. Tra le modifiche più rilevanti e tali da influire sulle strategie di gioco sono la possibilità di fornire aiuti ai paesi che possono diventare potenziali alleati e la possibilità di creare reti di spionaggio in campo avversario.

Il primo fattore, cioé la possibilità di fornire aiuti "disinteressati" a paesi che sono ancora neutrali ma potrebbero diventare decisivi per una strategia a lungo termine (come ad esempio Turchia e Spagna), permette al giocatore alleato, che in genere è più interessato ad azioni di questo tipo e ha un'eccedenza di BRP rispetto a quelli che potrebbe usare per fini unicamente militari, di forzare l'avversario a spese non necessarie per evitare il rischio di trovarsi sbilanciato in campo strategico. Per fare un esempio: la Gran Bretagna può fornire aiuti alla Spagna per evitare che questa divenga un alleato dell'Italia, o per costringere l'Italia stessa a spendere, per contrastare questa tendenza, BRP che potrebbe usare per scopi tatticamente più proficui.

La possibilità di creare reti di spionaggio nel campo avversario può essere sfruttata per acquisire informazioni sulla variante che è in suo possesso o sulle sue costruzioni strategiche. È ammesso creare reti di spionaggio anche in un paese alleato, ma ciò può essere utile solo alla Russia. In questo modo, si creano situazioni simili a quelle storiche, senza forzare la mano ai giocatori, ma semplicemente in base alle convenienze strategiche.

Oltre a queste variazioni sono stati modificati anche altri dettagli: per esempio è stata cambiata marginalmente la mappa, tuttavia la nuova indicazione delle spiagge (esagoni su cui possono essere effettuati sbarchi) è un passo indietro rispetto alla mappa precedente; tali esagoni (indicati ora con una colorazione marrone) si confondono facilmente con quelli di montagna, cosa che in precedenza non era possibile. Sono stati invece chiariti graficamente una serie di particolari (fondamentale per esempio il canale di Suez) che avevano provocato continue discussioni fra i giocatori che avevano letto gli "errata corrige" ufficiali della Avalon Hill e quelli che non li avevano letti.

Sono state introdotte anche modifiche che riguardano le tattiche per i combattimenti navali, aerei ed aeronavali. Si deve riconoscere che la procedura usata nella seconda edizione era totalmente astratta, ma quella attuale è certamente più lunga e può anche portare a risultati che, a prima vista, non sembrano realistici (ma quante sono le CRT che non hanno questo difetto?). Per esempio se un'intera flotta aerea (5 fattori) attacca un distaccamento (2 fattori) i risultati (fissi) in base al regolamento precedente erano: i 2 fattori sono eliminati mentre i 5 scendono a 4 fattori. Con le nuove regole c'è tutta una gamma di possibilità, che dipendono anche dalla nazionalità dei due contendenti; se i modificatori dei risultati per la nazionalità sono uguali, i risultati possibili prevedono nel 79% dei casi l'eliminazione dei due fattori, nel 13% l'eliminazione di un solo fattore ed addirittura nell'8% che gli unici a subire perdite siano i 5 fattori.

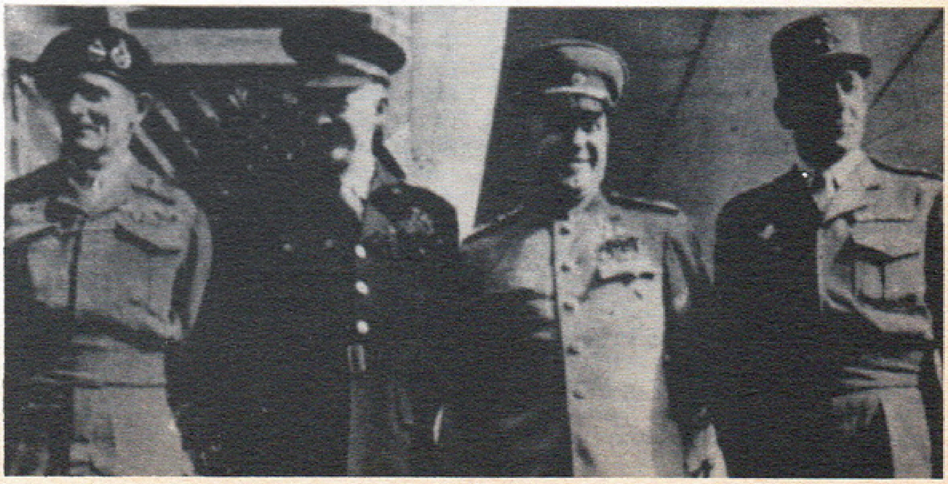
La ridisposizione strategica ora è regolata con un metodo, prima riportato nelle regole opzionali, che tiene conto della diversa motorizzazione dei vari eserciti. Queste regole non sembrano ancora soddisfacenti, soprattutto perché gli spostamenti da un teatro di guerra all'altro avvenivano per ferrovia, e dipendevano più dalla densità delle linee nel territorio attraversato che dall'organizzazione dell'esercito. Perciò dovrebbe essere assai più rilevante l'attraversamento delle frontiere russa o spagnola (dove cambia lo scartamento dei binari) e dovrebbero essere limitati gli spostamenti in zone sprovviste o poco provviste di ferrovie (Russia, Africa, Medio Oriente), mentre ora costa ugualmente trasferirsi da Berlino a Parigi o da Magnitogorsk a Tabriz.

Infine ci sono alcune regole che sarebbe stato opportuno modificare o almeno chiarire, e che invece sono rimaste immutate; una di queste è la conquista della Russia. Non è mai stato chiaro se, nel caso di una resa russa con l'Armata Rossa che presidia unicamente i centri importanti, il resto del territorio passi sotto il controllo tedesco o no. Questa regola dovrebbe essere chiarita soprattutto alla luce del fatto che solo un giocatore tedesco estremamente incauto potrebbe rifiutare l'opportunità di una resa, poiché eliminare la Russia conquistandone tutto il territorio è praticamente impossibile.

Per concludere si può dire che i cambiamenti di meccanica del nuovo regolamento hanno vivacizzato alcune fasi del gioco e che le partite giocate con questa edizione sono avvincenti e imprevedibili come quelle che gli appassionati già conoscono.



Una divertente caricatura di Low che riprende una famosa dichiarazione di Adolf Hitler. Il cartello dice: "Adesso ho cinquant'anni. Preferisco che ci sia una guerra ora, piuttosto che quando ne avrò cinquantacinque". In basso: quattro famosi comandanti alleati, da sinistra Montgomery, Eisenhower, Zukov, de Tassigny.



Uscire dalla crisi

Un lettore propone una ricetta, anzi un intervento chirurgico: abbandonare le mappe per il tridimensionale.

Vi scrivo per intervenire sulla questione sollevata da Donadoni e Cremona sui n. III/2 e III/4, e cioè sulla paventata crisi del boardgame. Mi sembra di capire che il rimedio suggerito sia quello dell'attivismo e dell'organizzazione. Vorrei osservare che, pur essendo tale proposta tanto assennata da apparire quasi ovvia — e l'ovvio è merce spesso rara e preziosa — essa presenta un difetto: l'accento, cioè, è posto sulla dimensione volontaristica e trascura il livello oggettivo. A mio modo di vedere, infatti, i *boardgame* soffrono di vizi e antinomie ineliminabili, i principali dei quali così identifico:

— il livello di gioco è quasi sempre grande strategico e aggregato, imperniato su unità troppo grandi per garantire un sufficiente realismo;

— è quasi impossibile apprezzare in pieno la natura del terreno e la precisa disposizione delle forze, nonchè porre in luce l'intelligenza tattica del giocatore, spesso decisiva ai fini dell'esito di uno scontro;

— la risoluzione dei combattimenti è altamente convenzionale e ripetitiva, priva degli elementi di imprevisto che invece sono sempre presenti nella realtà;

— la sorpresa e lo strattagemma sono assolutamente esclusi;

— nello sforzo di conferire qualche parvenza di verisimiglianza al gioco, si è giunti a escogitare regolamenti prolissi e defatiganti;

— nonostante l'esistenza di tali voluminosi regolamenti, il gioco si mantiene ai livelli di astrattezza di un teorema geometrico, più simile al cristallino, ipotetico e ben oliato piano di battaglia di uno stato maggiore, che alle azioni sovente confuse, piene di sangue, di sudore e di paura, che hanno luogo sui campi di battaglia.

Tutto ciò provoca inevitabilmente insoddisfazione, delusione e stanchezza, dalle quali nasce l'affannosa ricerca del "gioco perfetto" tra quelli che continuamente inondano il mercato, pieni di promesse. Ed è qui la risposta all'apparente dilemma: boom o crisi? Io direi che è proprio la crisi ad alimentare — attraverso il comportamento sopra descritto, che si traduce in vendite — l'apparente boom.

Insomma, mi pare che i boardgame siano sostanzialmente incapaci di risolvere una basilare antinomia: verisimiglianza della simulazione e agevole giocabilità. Il pendolo oscilla così, instancabile e distruttivo, tra le due corna della frustrazione e della fatica stucchevole. Come sottoprodotto, poi, si ottiene un alto grado di rigidezza regolamentare, a danno di quella flessibilità che è invece caratteristica della realtà ed elemento affascinante del gioco.

Qual è la risposta? Intanto bisogna ricordare i pregi del wargame tridimensionale: realismo, valorizzazione del terreno, discrezionalità delle tattiche e degli schieramenti, efficacia della manovra, basso grado di schematismo. Ad essi vanno aggiunte: la possibilità di personalizzare al massimo le procedure di gioco, perché — per così dire — si parte dai "basso", costruendo gradatamente e coerentemente un proprio "sistema"; e la facilità con la quale si possono introdurre varianti o miglioramenti per via di approssimazioni successive, grazie alla grande elasticità dell'insieme.

Certo, anche wargame tridimensionali hanno i loro svantaggi:

a) tempo da dedicare all'allestimento dei pezzi (figure, mezzi, elementi del paesaggio) e alle preliminari ricerche storiche su equipaggiamento, colori, divise, eccetera;

b) costo dei pezzi

c) spazio necessario ai giochi;

d) mancanza della dimensione strategica.

Sul punto a) c'è poco da dire: il tempo è necessario. I punti b) e c) sono fortemente ridimensionati dall'apparizione di figure, mezzi e elementi scenici nella scala 1/300: per circa 2500 lire si possono acquistare 50 fanti, o 20 cavalieri, o 5 carri armati, o 6 cannoni. Battaglie di grande ampiezza possono essere simulate sul piano di una scrivania (e beato chi possiede un tavolo da ping-pong!). Circa il punto d), la soluzione è assai semplice: su una mappa va giocata la parte strategica del conflitto e sul tavolo vanno simulati gli scontri tattici. Certo, ci vuole un briciolo di sapienza organizzativa, ma non era proprio di questa che parlava Cremona?

Insomma, secondo me, i boardgame hanno fatto il loro tempo (se pur esso è mai iniziato) e sono consigliabili, al più, a chi si accontenti di modesti livelli di gioco o a chi preferisca, invece di giocare, consumare il proprio tempo consultando schemi, tabelle e diagrammi, nel vano tentativo di superare la costituzionale incapacità dello strumento.

Dopo tutto, non è certo arduo acquisire la preparazione necessaria a progettare da soli, a nostra misura, i giochi cui vogliamo dedicarci, inserendoli in "scenari" reali o fittizi, a nostro piacimento: vi sono in commercio una grande quantità di volumi e opuscoli dedicati alle uniformi e alle armi di tutti i periodi, alle regole tattiche, all'organizzazione di una campagna, e così via (anche in italiano). Il dare sfogo alla nostra creatività fa anch'esso parte del divertimento e non c'è alcun bisogno di farsi limitare dai pur ottimi cervelli altrui: anche noi ne possediamo uno!

Nè bisogna lasciarsi scoraggiare dalle apparenti difficoltà: anche le "terribili" carte esagonate (per la mappa strategica) non sono affatto difficili da realizzare, Quanto al tempo, io stesso non ne ho molto a disposizione, eppure, esercitando costanza e pazienza, rubacchiando qualche ora qua e là, sono arrivato a mettere insieme circa 4.000 figure del periodo antico e oltre 700 figure e più di 2.700 mezzi meccanici del periodo contemporaneo (II guerra mondiale e dopoguerra), in aggiunta a numerosi elementi scenici (case, alberi, colline, ponti, ecc.) che mi permettono di fare un po' quello che voglio (ma il mio numero di telefono è a disposizione di tutti gli appassionati romani: 06/45.54.41).

Per concludere, ritengo che questa sia l'unica via che permetta di ottenere simulazioni soddisfacenti, funzionali ai propri interessi, realistiche, giocabili e, soprattutto, personalizzate, il che è importantissimo. Chiedo a Pergioco: c'è qualche possibilità che nasca una rubrica di wargame tridimensionale? O a voi interessano — redazionalmente, beninteso — solo i "giochi in scatola"? E ai vostri lettori?

Dimenticavo di porgervi i miei complimenti per la rivista. Non è un atto rituale: essa li merita veramente.

Fernando Gattamelata
Roma

Come vedi, caro amico, non siamo insensibili al fascino del tridimensionale. I soldatini da ritagliare e le pur semplici regole introduttive allegate puntavano proprio allo scopo di cui parli. Se anche solo poche decine di nostri lettori, tramite essi, hanno iniziato a comprendere il gusto del "tavolo colorato", ebbene vuol dire che Pergioco non tradisce il principio per cui era nato: far giungere a tutti gli appassionati del gioco sempre nuovi aspetti della loro passione. Anche se questo non può, purtroppo soddisfare contemporaneamente chi già è un esperto e magari vorrebbe sviluppi più approfonditi. Ma siamo certi che la diffusione dei "principi" sta a cuore anche a loro, senza contare che pure per i veterani non sono lontani i giorni della riscossa. È una promessa. (Marco Donadoni).



Il nobile gioco del whist

La seconda parte dell'articolo dedicato all'antenato del bridge in cui parlare è reato.

di Carlo Eugenio Santelia

Abbiamo visto le regole del gioco classico all'inglese: esistono però delle varianti per quanto riguarda il punteggio. In Francia la manche si gioca ai 10 punti e si vince semplice se gli avversari hanno almeno 5 punti, doppia se gli avversari hanno 4 punti, tripla se non hanno più di 3 punti. In alcuni casi, giocando la manche a 10 punti, ogni presa oltre le sei vale due punti invece di uno; questa regola non viene seguita da tutti, come quella che attribuisce 4 poste invece di due ai vincitori del rubber.

Una caratteristica del gioco ai 10 punti è di premiare la coppia che in una smazzata fa tutte le prese ("chelem" in francese, "slam" in inglese): il premio consiste nella manche ed in otto o dieci poste a seconda del valore concordato (2 poste o 4) per il rubber. Anche nel whist alla francese il giocatore che ha commesso "renonce" in una smazzata non può con quella stessa smazzata vincere la manche; se ha raggiunto o superato i 10 punti viene retrocesso a 9 punti. Nel gioco alla francese, per pagare le poste si usano delle fiches che vengono utilizzate dai giocatori anche per segnare i propri punti con questo singolare codice di fiches esposte in tavola:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
o	oo	ooo	oooo	o	o	oo	ooo	oooo
				oo	ooo	o	o	o

Fra le altre varianti va rilevato che in molti tavoli tre onori danno solo due punti invece di tre e che in America si giocava con la manche ai 7 punti.

Gioco della carta e segnalazioni. Le carte dei due giocatori di una coppia sono da considerarsi complementari in quanto tendono a valorizzarsi fra loro per conseguire più prese: è pertanto opportuno che un giocatore intuisca o meglio sappia il più possibile della mano del compagno. Questo gli permetterà inoltre, per sottrazione, di conoscere meglio la forza del nemico. Per tale motivo è stato regolamentato nel whist un codice, nel tempo e nell'ordine di giocata delle carte, che fornisce indicazioni (ben inteso lecitissime) al compagno. Il codice è stato successivamente enormemente ampliato nel bridge fino ad assurgere a finezze eccezionali.

La prima uscita è di solito molto importante e viene normalmente fatta nel seme più forte (si considera seme più forte quello più lungo ovvero quello formato dal maggior numero di carte, e non quello dotato delle carte di maggior valore). Questa regola non può essere ovviamente applicata in una mano in cui il giocatore che deve uscire possiede quattro carte d'atout e tre carte per ognuno dei semi rimanenti. Nei semi non d'atout si attacca così:

con A,R,D,F si gioca prima il R e poi il fante

con A,R,D, si gioca prima il R e poi la donna

con A,R e cartine si gioca prima il R e poi l'asso

con A,R senza altre carte si gioca prima l'asso e poi il R

con R,D,F e una cartina si gioca prima il R e poi il fante

con R,D,F e due o più cartine si gioca prima il F e poi il R se il colore è di 5 carte, la D se è più lungo

con A e 4 o più cartine si gioca prima l'A e poi la quarta migliore delle cartine

con R,D e cartine si gioca prima il R e, se si è fatta la presa, poi la quarta migliore delle cartine

con A,D,F con o senza una cartina si gioca prima l'A e poi la donna

con A,D,F con 2 o più cartine si gioca prima l'A e poi il fante

con R,F,10,9 si gioca il 9

con R,F,10 si gioca il 10

con D,F,10,9 si gioca la D e, se si rimane in presa, il 9

con D,F e una cartina si gioca la D

con D,F e due o più cartine si gioca la quarta migliore

Nel seme d'atout si attacca così:

con A,R,D,F si gioca il F e poi la D

con A,R,D si gioca la D e poi il R

con A,R e cinque altre carte si gioca prima il R e poi l'A

con A,R e meno di cinque altre carte si attacca della quarta migliore.

Quando non si posseggono combinazioni di questo tipo si attacca con la quarta migliore del seme più lungo. Per quarta migliore si intende la quarta carta in ordine di valore partendo a contare dalla più alta.

Il gioco del compagno dell'attaccante è pure convenzionale e non lascia spazio alla fantasia: mettere la carta più bassa di una sequenza e uscire, quando possibile, con la più alta. Pertanto, avendo R,D,F, nel seme in cui ha aperto di cartina il compagno, si risponde al gioco con il F: presa la mano si esce con il R. Non avendo sequenze si risponde con la carta più alta e, quando possibile, si riesce in quel seme con la più alta delle rimanenti se si possedevano inizialmente tre carte nel seme, con la più bassa se si possedevano inizialmente più di tre carte.

Con questi e molti altri artifizi si riescono ad avere informazioni preziose circa la composizione della mano del compagno. Ad esempio: se il giocatore cui spetta di uscire per primo possede in un seme non d'atout D,8,6,4,2 ed è questo il seme più lungo, uscirà con la quarta migliore (il quattro). L'avversario risponde al colore, il compagno dell'attaccante gioca l'asso ed anche l'altro avversario risponde al colore. Se ora il giocatore che ha fatto la presa con l'asso torna nello stesso seme con il 9, l'avversario alla sua sinistra impegna il R, il giocatore che aveva aperto il gioco nella mano precedente risponde con il 2 e l'altro avversario pure con una cartina si sono avute le seguenti informazioni: il compagno di chi aveva attaccato con il 4 aveva inizialmente nel colore solo l'A e il 9: sono uscite otto carte del seme e mancano all'appello il F e il 10. Se chi ha giocato A e poi 9 avesse avuto una diversa composizione iniziale avrebbe, riuscendo nel seme, giocato una carta diversa: infatti con A, F, 10, 9 o con A, F, 9 sarebbe riuscito con il F mentre con A, 10, 9 il suo contrattacco sarebbe stato di 10. Egli stesso a sua volta sa ora che il compagno possedeva inizialmente cinque carte nel seme giocato.

Giocate nel seme d'atout: è conveniente, come regola generale, aprire il gioco nel seme d'atout quando se ne hanno cinque o più nella mano. Un giocatore cui non spetti uscire e desideri che venga giocato il seme d'atout può chiamare l'uscita in atout da parte del compagno scartando in un altro seme dapprima una carta alta *non necessaria* ed in seguito una più bassa (il cosidetto "eco altobasso"). Quando il compagno prende la mano deve giocare atout: l'A, se ce l'ha, altrimenti la più alta di tre carte o la più bassa di quattro carte. Chi apre il gioco con il seme d'atout deve essere guidato dalle circostanze e, per esempio, non deve insistere in questo gioco se si è accorto che il seme è sfavorevolmente distribuito. Per la stessa ragione è bene astenersi dal muovere atout anche possedendone cinque qualora un avversario abbia "chiamato" al compagno l'uscita nel seme d'atout. La forza minima con cui si può effettuare la chiamata in atout è costituita da quattro carte d'atout con almeno due onori ed in più un colore forte a lato (o dal compagno).

Avendo la possibilità di tagliare, lo si farà nei riguardi di una carta avversaria sicuramente vincente; una carta dubbia (ovvero che non si sa se risulterà vincente in quanto il nostro compagno deve ancora giocare e potrebbe forse superarla) si taglia avendo 3 atout, non si taglia con 4 o più atout. Si evita il taglio anche quando non si vuol perdere una chiara supremazia in atout: sarà compito del compagno uscire nel seme d'atout appena possibile.

Scarti: quando non si è aperto in atout o non si è chiamato in atout da parte degli avversari, scartare alla prima occasione la carta più bassa del seme più debole; quando gli avversari hanno indicato forza in atout (aprendo

o chiamando) scartare la carta più bassa del seme più forte; quando il compagno ha aperto il gioco nel seme d'atout, scartare la carta più bassa del seme più debole; quando il compagno ha mostrato forza in atout le carte dubbie dovrebbero sempre essere tagliate qualsiasi sia la dotazione in atout.

Tutte le convenzioni riguardanti le uscite, gli scarti e le altre segnalazioni non sono rese obbligatorie dal regolamento del gioco ma è buona norma non derogarne troppo per conservare una buona armonia con il compagno. D'altra parte ogni smazzata può nascondere la necessità di una eccezione: il buon giocatore riconosce queste situazioni al volo e questo lo contraddistingue dai cosidetti "schiavi del libro".

— *Enigmistica classica* —

Scacchi da indovinare

Indovinelli e crittografie per i patiti dell'arrocco e della difesa siciliana.

di Francesco Comerci

Questa puntata è dedicata agli scacchisti, agli appassionati della scacchiera, ai cultori delle battaglie bianconere a tavolino. Tutti i giochi proposti riguardano, o nell'esposto o nella soluzione, il gioco degli scacchi; alcuni termini sono prettamente tecnici e sicuramente gli interessati ne apprezzeranno l'esatta finezza; siamo anche certi che la lettura degli elaborati, indovinelli o crittografie mnemoniche, che sono pur sempre frutto della fatica degli enigmisti, sapranno offrire un momento di... evasione.

Ed ora, tutti in campo e attenti alla mossa!

INDOVINELLI

Un ardito centenario

La fine s'avvicina e l'imprudente
uscire suole di casa e, lentamente,
a fare qualche passo in centro viene.
Però una donna spesso lo sostiene.

- Il Pedone - (1974)

Soluzione: *Il Re.*

Casalinga tuttofare

Mobile per natura ed assai matta,
per il trasloco facile par fatta;
ma, pure se aggressiva e intraprendente
senza il marito non val proprio niente!

- Il Pedone - (1974)

Soluzione: *La Regina.*

Carriera Politica

Aveva più d'un merlo circuito
e fece d'un sol tratto molta strada:
prima abitava la casetta d'angolo,
ed ora è un pezzo grosso del Partito!

- Il Pedone - (1974)

Soluzione: *La Torre.*

Fiorenzo Magni

Quello spaccon che in testa c'era spesso
su fondo piano era veloce assai;
della Casa il color sostenne un pezzo
e nelle gare non lo cambiò mai.

- Il Pedone - (1974)

Soluzione: *L'Alfiere.*

Una banderuola politica

È una figura di secondo piano
a tutti noto per la sua equità;
ma, quand'è in gioco qualche Dittatore,
saltuariamente cambia di colore.

- Il Pedone - (1974)

Soluzione: *Il Cavallo*

Coccinelle studente

Il piccolo era preso da un complesso,
ma poi saltò la "terza" e passo passo,
seppur con qualche spinta, fu promosso.
Però, nello sviluppo, cambiò sesso!

- Il Pedone - (1974)

Soluzione: Il Pedone.

La caduta da cavallo della Principessa Anna

Per la regina, che magra figura;
meglio se se ne stava nello stallo!
Non farà più una mossa per un po'
per via della caduta da cavallo!

- Radar - (1973)

Soluzione: *Lo scacchista*

Luchino Visconti

Che gran maestro
in "Rocco e i suoi fratelli"!

- Beppe da Giussano - (1973)

Soluzione: *Il campione di scacchi.*

Il maggiordomo di corte

Costui, con brusca mossa,
pulir si fa il mantello
e gioca coi Sovrani
insieme a suo fratello!

- Fra Ristoro -

Soluzione: *Il Cavallo.*

CRITTOGRAFIE MNEMONICHE

1)- **e 4** (Pino da Imola - 1949) - Una casa da gioco.
2)- **a2 - a4** (Re Enzo - 1975) - Apertura a sinistra.
3)- **a1, a8, h1, h8** (Feos - 1963) - Case cantoniere.
4)- **a8** (Beppe da Giussano - 1981) - "L'ultima casa a sinistra".
5)- **e1 - e8** (Beppe da Giussano - 1981) - "La quinta colonna".
6)- **(d2, e4)** (Pedone di Torre - 1952) La chiusura delle case da gioco.
7)- **Scacchi** (Il Valletto - 1975) - Ognuno ha la sua croce!
8)- **Matto affogato** (Feos - 1975) - "Il mio regno per un cavallo!"
9)- **Giocare a scacchi** (Feos - 1977) - Andare di casa in casa.
10)- **Regina da promozione** (Beppe da Giussano - 1981) - "La donna che visse due volte".
11)- **Pedoni e pezzi in gioco** (Beppe da Giussano - 1981) - "Tutti a casa!".
12)- **Femminismo** (Feos - 1977) - Arrocco di donna.
13)- **Femminismo** (Feos - 1980) - Promozione a donna.
14)- **Maschilismo** (Feos - 1980) - Gambetto di donna.
15)- **Maschilismo** (Feos - 1980) - Minaccia di donna.
16)- **Maginot** (Feos - 1980) - Difesa francese.
17)- **Taglio cesareo** (Il Valletto - 1975) - Apertura di donna.
18)- **Stock di Tartan** (Feos - 1977) - Una partita a scacchi.
19)- **Muovere in a1-a8, h1-h8** (Feos - 1977) - Giocare ai quattro cantoni.
20)- **O' cutieddu** (Feos - 1980) - Difesa siciliana.
21)- **Esule del Bangla Desh** (Feos - 1980) - Partita est-indiana.
22)- **Quotizzate** (Feos - 1980) - Partite per corrispondenza.
23)- **Concessione dello statuto** (Feos - 1980) - Apertura di re.
24) - **Alt alle zebre** (Feos - 1980) - Pedoni inchiodati.
25)- **Spogliarellista fischiata** (Feos - 1980) - Scacco di scoperta.
26)- **Muraglia cinese** (Feos - 1980) - Arrocco lungo.
27)- **Deceduta dopo il parto** (Fama - 1980) - Partita lampo.
28)- **Offensiva radicale** (Fama - 1980) - Attacco di minoranza.
29)- **Afsluidtijk** (Fama - 1980) - Difesa olandese.
30)- **Volli, sempre volli, fortissimamente volli** (Fama - 1980) - Sacrificio di alfieri.
31)- **Lasciare il fronte** (Fama - 1980) - Abbandono di linea.
32)- **2 giugno 1946** (Fama - 1980) - Scacco al re.
33)- **Innamorato** (R. Casalini - 1981) - Matto di donna.

ENIGMA

La filatelia

Un "hobby" è questo da internazionali
che varca — a tavolino — le frontiere
con "pezzi" di valore o modestissimi,
che ciascuno vorrebbe mantenere.

Ma si cambiano, invece, di sovente
un guadagno cercando. Ed è possibile
rimanere parecchio sulla piazza
(specie se credi d'essere a cavallo)
come il più forte, oppure un dì arrenderti,
quando qualcuno ti darà... del matto!

- Nello -

Soluzione: *Gli scacchi.*

Sarà colpa del riflusso, ma maggiorata cercasi

Non per nulla la proposta di questo mese è per un reggiseno della terza misura: anche le fanciulle più dotate potranno in questo modo disporre di un indumento di rapida confezione da indossare al momento della inevitabile ispezione dei P.U. (pubblici ufficiali) ordinata da qualche solerte pretore

di Giovanni Maltagliati e Roberto Morassi

Sarà lo studio e la pratica dell'origami che ci ha insegnato ad apprezzare le linee e le forme tridimensionali, sarà una naturale attrazione verso l'altro sesso, resta il fatto che non siamo certo contrari al nudo sulle spiagge. Quello femminile (non abbiamo invece nessun motivo per esprimerci a favore o contro quello maschile).

Questa dovrebbe essere l'estate buona, quella della generalizzazione di un fenomeno riservato finora a pochi privilegiati lembi di costa nazionale e a pochi centimetri quadrati di epidermide, di alto valore qualitativo, ma quantitativamente non rappresentativi. Restano infatti qua e là alcuni pretori che, ancora privi del comune senso del pudore, insistono a chiamare le forze dell'ordine all'ingrato compito di recarsi in spiaggia, con la pesante divisa d'ordinanza, per punire chi si è tolto di dosso circa 100 cm quadri di tessuto per tetta.

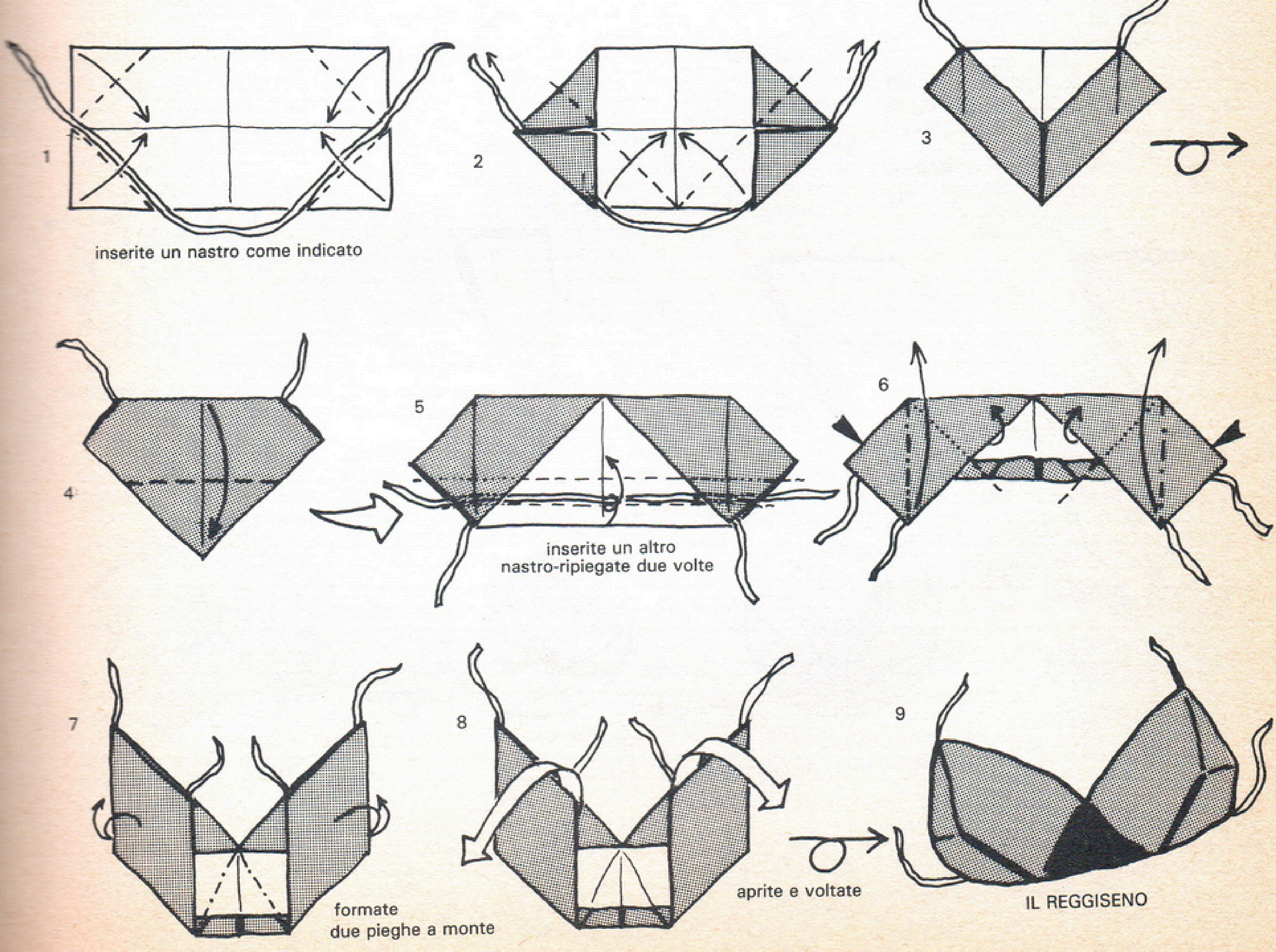
Desideriamo soccorrere sia le lettrici amanti del sole, che il Corpo delle Guardie (o Guardie del Corpo, come qualcuno suggerisce). Diamo le istruzioni per piegare rapidamente una parte del bikini, quella di sopra. La parte di sotto ci sembra un problema più delicato, e riteniamo insostituibile il morbido tessuto.

Per una III misura, il formato del rettangolo di partenza dovrebbe essere 50 × 25 cm, facilmente ottenibile dalle pagine centrali dei settimanali illustrati, ma un quadratone di 50 × 50 piegato in due va ancora meglio.

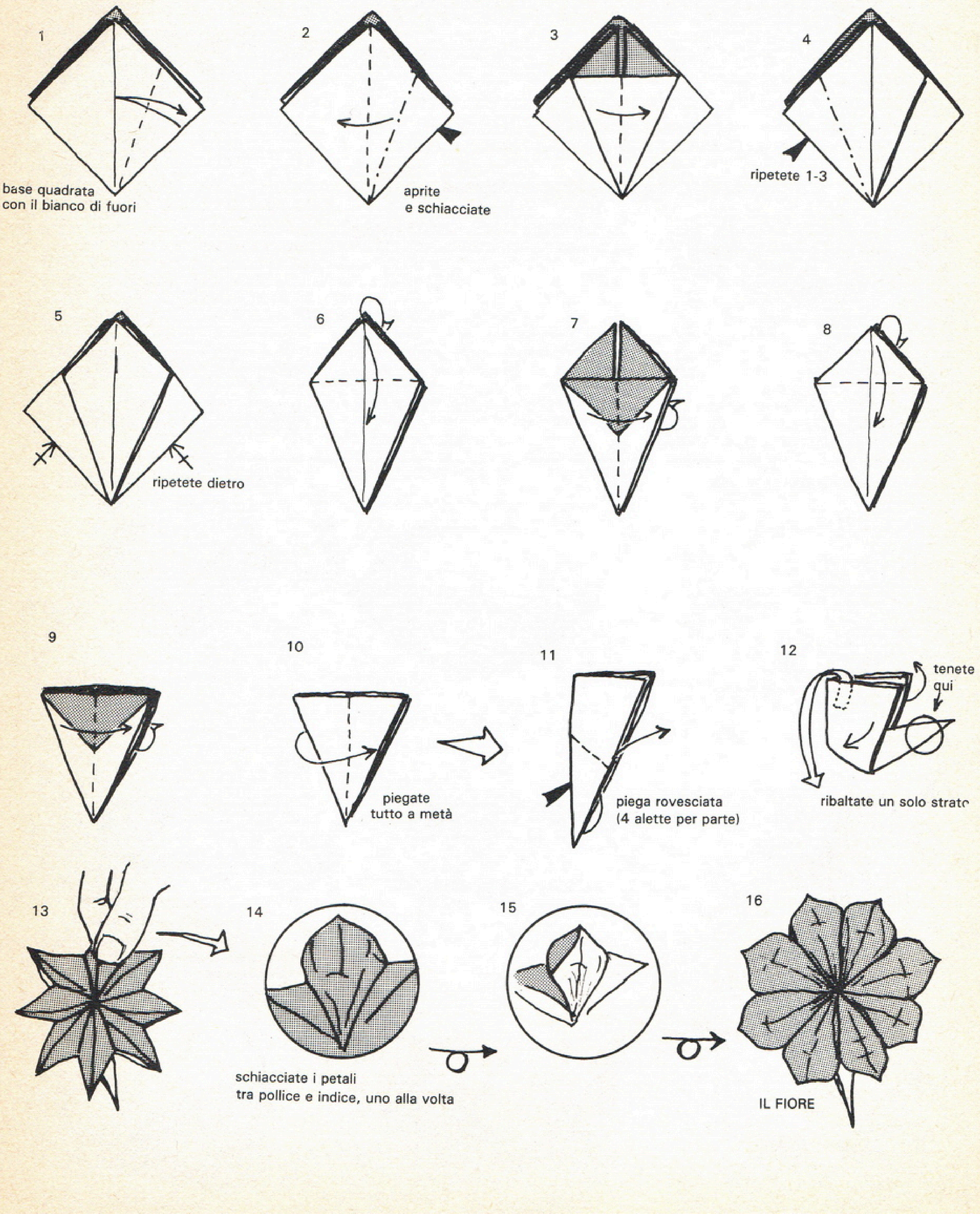
Questo permetterà alle lettrici di coprirsi (e/o ai lettori di rendersi utili) e alle guardie di evitare di compiere l'ingrato dovere. Dopodiché, una pallottolina di carta e... via!

Si potrebbe completare l'articolo con una sottanina di carta (troppo lunga da fare) o con un cappellino (sfruttato) o con un paio di ciabatte (inadatte alla spiaggia) o con un ventaglio (inutile). Resta la possibilità di un abbellimento al "pezzo" di sopra: un fiorellino da attaccare al triangolo centrale per un tocco di civetteria. Formato del foglio: 15 × 15 cm, possibilmente di un bel colore vivace che contrasti col costume. Buon bagno a tutti!

IL REGGISENO di Toshie Takahama



IL FIORE Modello tradizionale



Il Devoto-Oli pesa troppo, meglio lasciarlo a casa

Per il mese di agosto è preferibile darsi a giochi "leggeri", da fare sdraiati sopra una* chaise longue *cullati dallo sciabordio della risacca: niente vocabolari da spulciare, quindi, per la telescrivente impazzita, gli anagrammi, le frasi semicamuffate, le parole telescopiche e le parole da trovare.

di Roberto Casalini

Giochi di parole da risolvere sotto l'ombrellone, seduti su una sdraio, o al riparo di un pergolato. Giochi vacanzieri, non troppo pedanti, senza difficoltà eccessive, che non abbisognano del vocabolario per essere risolti. Giochi da "tregua", insomma, giochi facili per un mese dedicato al riposo.

Apre la serie un rompicapo che avevamo proposto, per fare un esperimento, sul numero di marzo: "la telescrivente impazzita". Vedremo, dalle soluzioni, se è un gioco valido.

Gli altri giochi sono conosciuti: anagrammi, frasi semicamuffate, parole telescopiche e parole da trovare. Iniziate a giocare, dunque, e buon divertimento: stavolta, per inviare le soluzioni avete tempo (la proroga vale soprattutto per gli abbonati e per chi trascorre le vacanze all'estero) sino al 20 settembre.

La telescrivente impazzita

I tre articoletti che dovrete ricostruire li abbiamo trovati sulla *Stampa* di sabato 26 giugno e sulla *Repubblica* di domenica 27 giugno. Abbiamo fatto finta che la telescrivente, nel trasmetterli ai quotidiani, sia impazzita e li abbiamo mischiati tra loro. I lettori, quindi, troveranno una serie di parole disposte in ordine alfabetico, ma prive di ogni nesso logico e sintattico tra loro.

Per risolvere il gioco, i lettori dovranno ricostruire i tre articoletti utilizzando tutte le parole dell'elenco, nessuna esclusa. Poichè sarebbe folle richiedere una ricostruzione identica all'originale (ci riuscirebbe, forse soltanto chi decidesse di trascorrere l'agosto in città, alla ricerca dei quotidiani da cui ricopiare gli articoli), terremo valide le soluzioni di chi sarà riuscito a rendere il senso dei tre articoli e delle notizie in essi contenuti. Ciascun articolo vale dieci punti.

Ed ecco la lista delle parole: *a a accompagnati addetta afa africana agitazione al al al alcune alcuni all' alla alla alla alla allora almeno alta ancora appropriazione aria aria atlantiche avevano avevano avremo azienda Belfast Bernacca biglietto bomba bomba Brunswick calda caldo causa causato centro cercare che che che che chiedono città come come compressione correndo da da dal dal dall'dall' dall' dalla dalla davanti degli dei del dell' dell' dell' dell' dell' della della della delle delle deserte di di di di di di di di di diminuisca dipendenti dipendenti dipenderà direttissima distrutto domicilio dormitorio durerà e e è è è è è ed edifici edificio elaborazione entrati era erano esplosa esplosione esplosione esplosione Europa evacuare fatto ferendo finestre forzerà fresco frescura fuggire gente giudiziaria giudizio gravemente ha ha House i i ieri immediatamente in in in incendio indebita infermiere infermiere infermiere infine INPS inquadramento interno istituto l' l' l' l' la la la la la la lavoro le le leggera lo ma ma mare me Mediterraneo mentre mentre modelli momento nascosta negozio nel nel nord occupato ottenere pacchi parcheggiata pensionati per per per per per per perturbazione Piro po' po' pochi poi polizia polverizzati preannunciata presidente pressione prima privata probabile procuratore programmazione propria protagonisti proveniente provocatorio quanto quattro questa questo questo questo Ravenna reati refrigerio reso rinviati risponde ristagna riva sarà scale se secondi sede si si Silverio sono sono sono sorprese sostituita sostituto spedito sperano spingendo stata stata state stati stati stato stavano strada strada sul suo surriscaldamento tabulati telefonata temperature tentata tentativo tipica torrido trentadue trovava trovavano tutti tutti tutti un un un un un' una una una venti vettura vettura vetri vicenda vicino violenza violazione.*

Gli anagrammi

Il datore di lavoro di un noto personaggio che si era licenziato, disse che il suoi dipendente, da tempo, dava poca *lena a ex draghi*.

Interpellato a sua volta, il personaggio spiegò che aveva preferito abbandonare perchè stufo delle perversioni del suo padrone. "Pensate", disse "che in mancanza di meglio, pur di non rinunciare a commettere nefandezze, durante il fine settimana nella sua tenuta *droga la renna*".

Questo avveniva in un altro paese. In Italia, invece, tre registi avevano offerto uno spettacolo che aveva fatto registrare una straordinaria affluenza di pubblico. Le critiche, però, non erano mancate. Uno dei registi era stato accusato da certi anticlericali di amare la compagnia di *neri acri preti*.

Il secondo regista, che aveva tentato di fuggire dall'uscita del retro, era stato così apostrofato dai suo detrattori: *"Ti vergogni? È buono!"*

Soltanto il terzo regista, il più anziano, era stato risparmiato dai contestatori. Merito, forse, dell'articolo che gli era stato dedicato su una popolare rivista. *"Io, calma luna"*, era il significativo titolo.

La recita era avvenuta a Roma. In un'altra parte della città, si litigava per questioni d'etichetta da sottoporre a verifica.

"Denari matti o banane?" si chiedevano costernati gli osservatori.

"Solo pavidi inganni", replicò accigliato il capo del cerimoniale.

A quella scena, un signore dall'aria triste lanciò un grido d'allarme: *"I greci nel burrone!"* I soccorsi, come al solito, partirono in ritardo.

Il testo demenziale che avete letto cela, anagrammati, i nomi e i cognomi di otto importanti personaggi della scena pubblica, che erano citati in prima pagina sulla *Stampa* di sabato 26 giugno.

Le frasi che anagrammano i nomi dei personaggi sono quelle in corsivo. La posta, per questo facile gioco, è di un punto per ogni anagramma risolto.

Un altro punto è in palio per ogni nuovo anagramma composto utilizzando i nomi degli otto personaggi. Possono essere inviati, al massimo, tre anagrammi su ciascuno degli otto personaggi.

Le frasi camuffate

Di seguito troverete cinque brani tratti da testi letterari del Novecento. I brani sono privi di consonanti: a inserirle dovrà provvedere il lettore.

Ogni frase ricostruita in modo conforme all'originale vale tre punti. Ogni frase che se ne discosta, ma è provvista di un senso, vale due punti. Il lettore dovrà aggiungere punteggiatura, accenti e apostrofi che nei cinque brani semicifrati mancano.

1. Xo uxxixi ix xoxxo xoi xox xoxei xax axxxo xxe xoxxxixexxo xux xexio ixexixaxixxexxe.

2. Ux uoxo xxe xoxxe xiexe ixxoxxo a xe ix ux xexxxio ix xixo xexxe oxe xxi oxxixi xexxi axxi e xei xoxxi xi xoxxuxxa ixxixxixaxexxe xxexxiaxxoxi e xi xexxe ix ux axxixo ix xuxxo xexxa xexxa xx exxi oxxuxa ix xexxo xxaxxoxxo xixo ax xuo xixxexxio.

3. Exaxo xuoxaxe xe xei ex exaxo axxoxa axxexe xe xuxi xei xaxxioxi xexxe xxxaxe xui xaxi xei xaxxoxxi e xu axxuxi xaxxoxi x exaxo axxoxa xe xxixxaxxe xoxoxaxe xexxe xoxxe e xi xaxexxe xoxuxo xexxaxe xxe xe axexxexo xexxe xi ix xuex xoxexxo ix oxoxe xex xexxoxo.

4. Ix xoxaxxo xoxixxia ix uxa xxaxioxe xexxoxiaxia xxuxxa uxa xoxoxoxixa uxo xxiaxaxe xi xxaxxuxxo xoxxe x axexxuxa xex xaxixoxo uxa xuxoxa xi xuxo xaxxoxxe xaxxe xex xxixo xaxoxexxo.

5. Xe xaxe xxoxxaxo xa xexxe axxexa ex e xaxxiaxa ixxuxxixixe xa ix xxoxixo xexexaxe xexxa xixxa xuxxixxe xua xoxxiaxxoxi xa xixxaexxoxi xoxe ux ixxixa xa ixxixxxuxxixixe xoxxa xi xixa.

Le parole telescopiche

Si chiamano telescopiche quelle parole che, con l'inserimento di una sillaba o di un gruppo di lettere nel corpo della parola stessa, danno origine a un vocabolo più lungo e di significato completamente diverso. Ad esempio, è telescopica la parola *corvo* che, con l'inserimento della sillaba *si*, dà luogo a una nuova parola: *corsivo*.

Qui di seguito troverete un elenco di cinquanta parole. Ogni parola ha un numero tra parentesi. Inserendo nel corpo di ogni parola data una sillaba o un gruppo di lettere, bisogna formare cinquanta nuove parole, ciascuna delle quali sia composta dal numero di lettere indicate fra parentesi. Ogni parola trovata vale un quinto di punto.

Le cinquanta parole sono: alone (8) - cestina (9) - proto (10) - fico (10) - covo (8) - lane (10) - seno (8) - gara (6) - teme (9) - aire (7) - casta (13) - falangio (11) - pene (7) - cosca (12) - modi (12) - spia (10) - pane (15) - colore (9) - tanto (14) - genio (8) - oro (7) - botte (10) - vanto (11) - distico (9) - peso (10) - lagna (7) - conto (13) - secco (15) - esse (9) - conio (14) - pesta (12) - dato (14) - sasso (11) - baco (15) - tetro (13) - basco (14) - gatto (8) - prone (8) - colto (11) - Elia (12) - spada (8) - Lario (12) - vico (12) - conte (14) - spera (15) - rio (8) - vasca (12) - bare (9) - desco (19) - asco (10).

Le parole da trovare

In base alle indicazioni fornite, bisogna trovare due parole. Ciascuna di esse vale cinque punti. Tenere presente che: le distanze che separano una lettera dall'altra, nella sequenza alfabetica, si calcolano escludendo dal conto le due lettere poste in relazione (esempio: la a e la c distano tra loro una lettera). In questo problema si segue l'alfabeto italiano di ventun lettere.

1. La parola da trovare ha otto lettere, di cui cinque vocali e tre consonanti. Sono uguali tra loro la quarta e l'ottava lettera. Sono contigue la prima e la terza lettera. La quinta e la seconda lettera distano tra loro diciassette lettere. La sesta e la settima lettera distano tra loro otto lettere.

2. La parola da trovare ha dodici lettere, di cui sei vocali e sei consonanti. Sono uguali tra loro: la quarta e la dodicesima lettera; la quinta e l'undicesima lettera. Sono contigue: la terza e la sesta lettera, la decima e l'undicesima lettera. La prima e la settima lettera distano tra loro una lettera. La seconda e la terza lettera distano tra loro due lettere. L'ottava e la nona lettera distano tra loro undici lettere.

Le regole della gara

1. Le soluzioni vanno inviate a: Pergioco, Gara di parole, via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano, entro e non oltre il 20 settembre. Farà fede la data del timbro postale.

2. Assieme alle soluzioni, è necessario includere il tagliando per le gare, pubblicato nella pagina del sommario. Le soluzioni sprovviste di tagliando non verranno prese in considerazione. Nel caso in cui si partecipi a più d'una gara, inviare tutte le soluzioni in un'unica busta, su fogli separati.

3. Le soluzioni vanno inviate possibilmente dattiloscritte, comunque scritte con grafia a stampatello, ordinate e leggibili. Richieste e commenti che prescindono dalle soluzioni vanno scritte su fogli a parte.

4. La gara ha cadenza mensile. I primi cinque classificati vincono un premio. I primi tre classificati, inoltre, si qualificano alle finali per corrispondenza, a scontro diretto, per il titolo 1982 di campione della gara di parole.

La classifica

Fiato alle trombe per la classifica della gara di parole relativa al mese di aprile. Roberto Morassi di Pistoia e Mario Villa di Ponderano vincono un vocabolario della lingua italiana. Maria Teresa Berto e Roberto Terenzio di Brugherio vincono un gioco in scatola. Tutti e quattro, inoltre, sono i primi finalisti della gara di parole 1982.

Un abbonamento semestrale a Pergioco, con decorrenza da settembre, per Ciro Annunziata di Anzano, Vittorio Mostacciolo di Napoli e Angelo Ricchetti di Carpi. La classifica che pubblichiamo è limitata ai cinquanta solutori con il punteggio più alto. Chi non trova il proprio nome, sappia che deve migliorare.

Roberto Morassi - Pistoia	108
Mario Villa - Ponderano	108
Maria Teresa Berto - Brugherio	105.5
Roberto Terenzio - Brugherio	105.5
Ciro Annunziata - Anzano	105
Vittorio Mostacciolo - Napoli	105
Angelo Ricchetti - Carpi	105
Salvatore D'Ambrosio - Roma	104.5
Luciano Guidotti - Roma	104.5
Elsa Tommasini - Milano	104.5
Francesco Gianni - Napoli	104
Patrizia Gianni - Napoli	104
Luciano Garbarino - Milano	103.5
Enrica Dal Bosco - Imperia	103
Paolo Bincoletto - S. Donà	100.5
Maria Ludovica Castellini - Carsoli	100
Vinicio Ferrari - S. Spirito	99.5
Francesco Valente - Venezia	98.5
Giuseppe Ferro - Montorsaio	98
Pierino Bolignano - Milano	97
Lorenzo Fabbri - Genova	95.5
Teo Mora - Genova	95.5
Antonio Lariucci - Seravezza	94
Roberto Manzi - Vallo della Lucania	93
Mirka Volpi - Padova	92.5
Valerio Cavallo - Venezia	92
Mauro Antonetti - Roma	90
Carlo Tremolada - Milano	87
Andrea Aristarchi - Reggio Emilia	86
Riccardo Minerba - Roma	85.5
Federico Toledo - Napoli	85
Gino Roncaglia - Roma	70
Maria Teresa Bongiovanni - Bologna	64
Mario Bughetti - Bologna	64
Massimo Caruso - Schio	62
Francesco Antonucci - Empoli	57.5
Luciano Bassetti - Roma	56.5
Umberto Modotti - Udine	55.5
Francesco Pallara - Lecce	55
Michele Comerci - Firenze	54
Carlo De Angelis - Roma	53.5
Chiara e Flavia Santoianni - Napoli	53
Roberto Brancaleoni - Roma	52
Carla Zambetti - Bergamo	52
Ezio D'Andrea - Ferrara	51.5
Maria Giulia Battaglia - Modena	51
Dante Melotti - Modena	50.5
Giuseppe Artusio - Torino	43.5
Massimo Lollini - Bologna	43.5
Giorgio Tarzia - Spoleto	43.5

La posta

Fiero il lettore gareggia. Scrive anche, e giudica la qualità dei problemi. Ciò è bene: il prossimo mese, questo spazio sarà dedicato alla posta e alle proposte. Un po' meno (molto meno) il lettore si interessa e prende gusto a ciò che non riguarda la competizione.

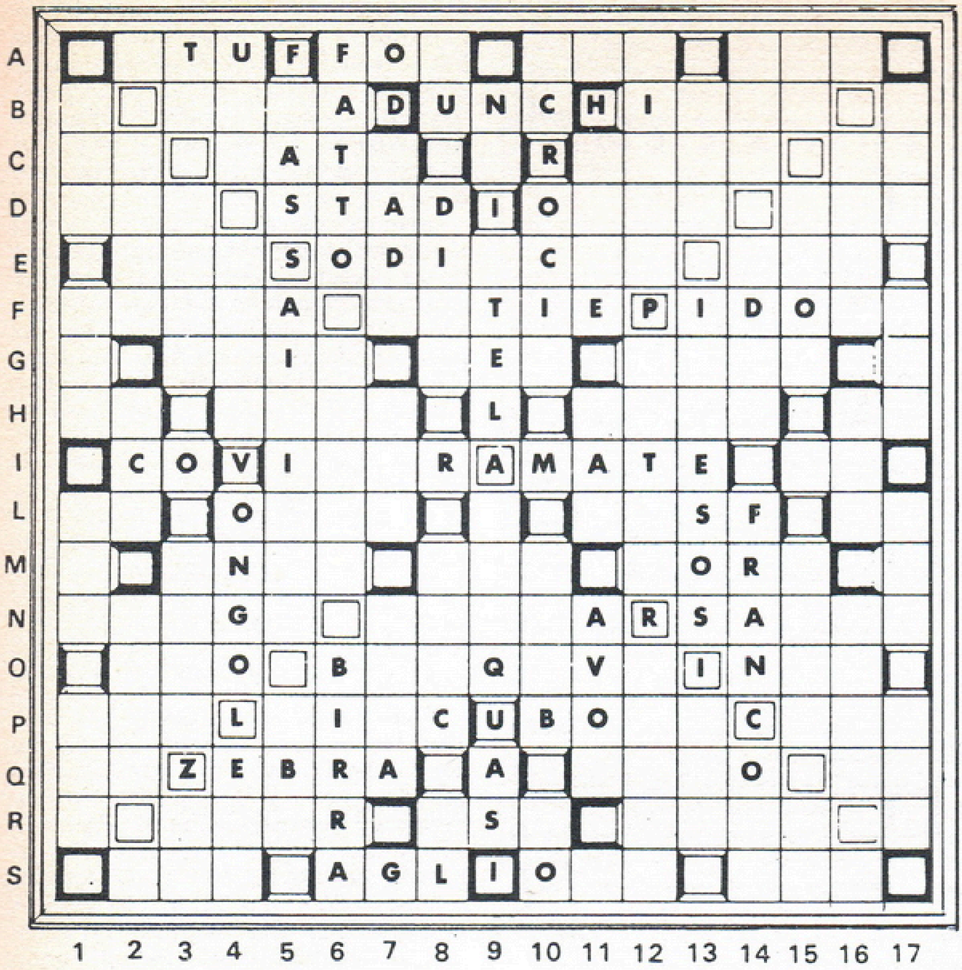
Dopo le cinque-sei lettere del mese scorso, stavolta è giunta una sola missiva contenente scioglilingua. Mittente, Donato Barnaba di Massafra (Taranto). Contenuto: uno scioglilingua pugliese (*U' sinnch d'Terlizz sci a Beer a carchè d'rizz. Addumannì u' sinnch d'Beer a u'sinnch d'Terlizz: a Terlizz naun ston rizz ca se vnut a Beer a carchè d'rizz?* = Il sindaco di Terlizzi andò a Bari a caricare ricci. Domandò il sindaco di Bari al sindaco di Terlizzi: "a Terlizzi non ci sono ricci, che sei venuto a Bari a caricare ricci?")

E uno calabrese (*N'cissi la carcarazza randi alli carcarazzopuledi soi "Carcarazzopuledi mei pecchi noi carcarazzopuliati puru vui comu car carazzopuliava ieu quand'era carcarazzopuleda comm'a vui?* = Disse la carcarazza (uccello simile al corvo) ai suoi piccoli: "Piccoli miei, perché non fate il verso della carcarazza anche voi come facevo io quando avevo la vostra età?"). Grazie, Donato. E voi, ipercompetitivi lettori, possibile che non vi ricordiate neppure un misero scioglilingua?

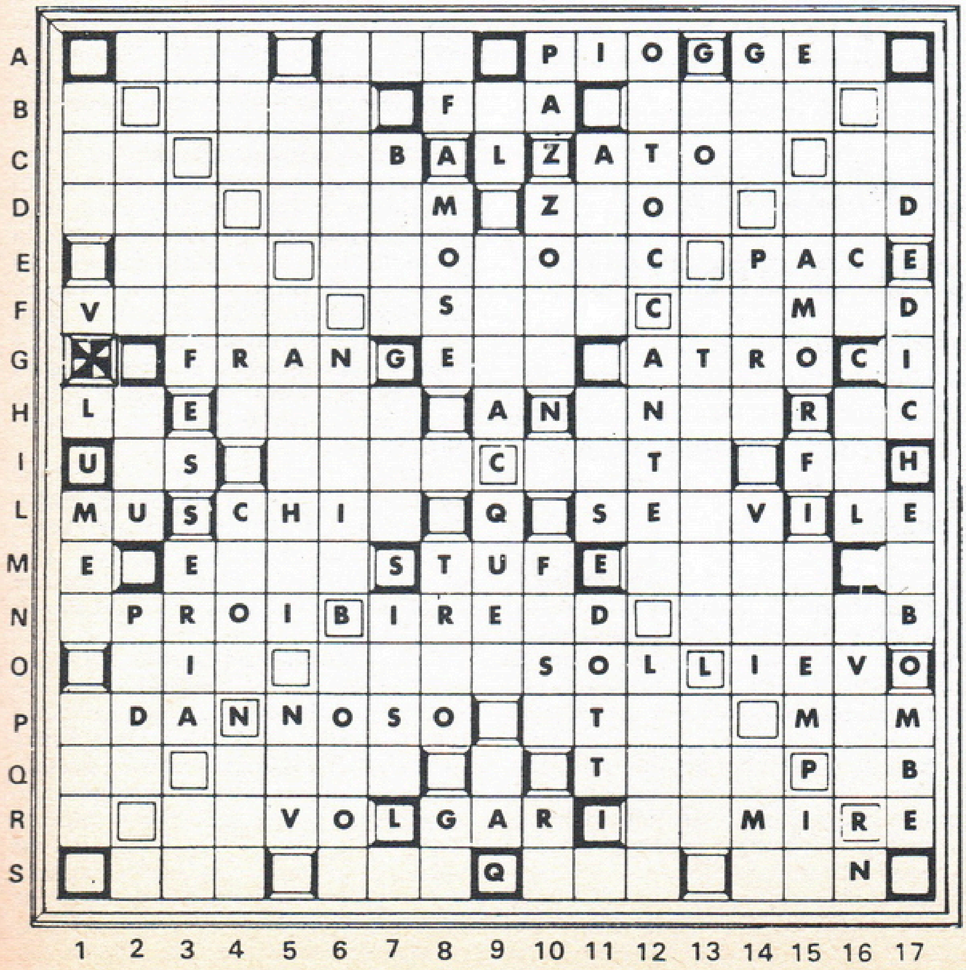
Fumata bianca, invece, per la frase palindroma più lunga. L'amico Roberto Morassi, origamista, cultore di giochi matematici e di enigmistica classica, è riuscito a comporre una frase di 477 lettere (la frase da superare era di 107 lettere).

Ecco la "creatura" di Morassi: *"Or è, tu l'ami, la cima: e là, sotto sotto, con amore (mala sorte!) toccavi blu salino braciere. Devo dare, ora, calore? O ti pare non avere poi così diviso, la fiamma, i grani bruti d'asse che ardeva? L'à rosi, palle d'oro! Valli accese: cerca là, a Roma, nuova lena. L'anno da nuovo cade: oimè, Roma è là! S'ordina (ero maniaco d'oca in amore) anidro sale, amore mio? Ed a covo una donna l'anelavo: una mora, alacre, c'è. Secca, il lavoro del lapis: ora la vedrà! Eh, cessa di turbinar (giammai!) falò? Sì, vidi socio: per Eva, non è rapito! Ero là, caro: è rado vedere i carboni là sul bivacco tetro, salame romano cotto sotto sale. Amica, lima l'utero..."*

Non ci crederete, ma la frase palindroma ha anche un titolo: Pic-nic sui colli Albani. E ora, a voi la palla, lettori: giudicate il lavoro di Morassi e, se ne siete capaci, cercate di superarlo.



L'ULTIMA PAROLA



Finisce la prima manche

In bellezza, con uno schema, un superquiz ed un'ultima parola.

di Nory Mangili

Quando leggo i resoconti dei Campionati mondiali che si sono appena svolti o che si svolgeranno tra breve, devo dire che mi punge un po' di invidia. Infatti, per motivi più che ovvi, queste nostre gare di Scarabeo, gioco eccellentissimo e assai diffuso nel mondo, non potranno mai uscire dall'ambito nazionale e né voi né io potremo mai lasciarci alle spalle le Alpi e partecipare a un International Championship a Montecarlo o a Budapest.

Non ci rimane quindi che rivolgere la nostra attenzione al grande Secondo Campionato Italiano di Scarabeo, che, vedrete, sarà il più bello di tutti.

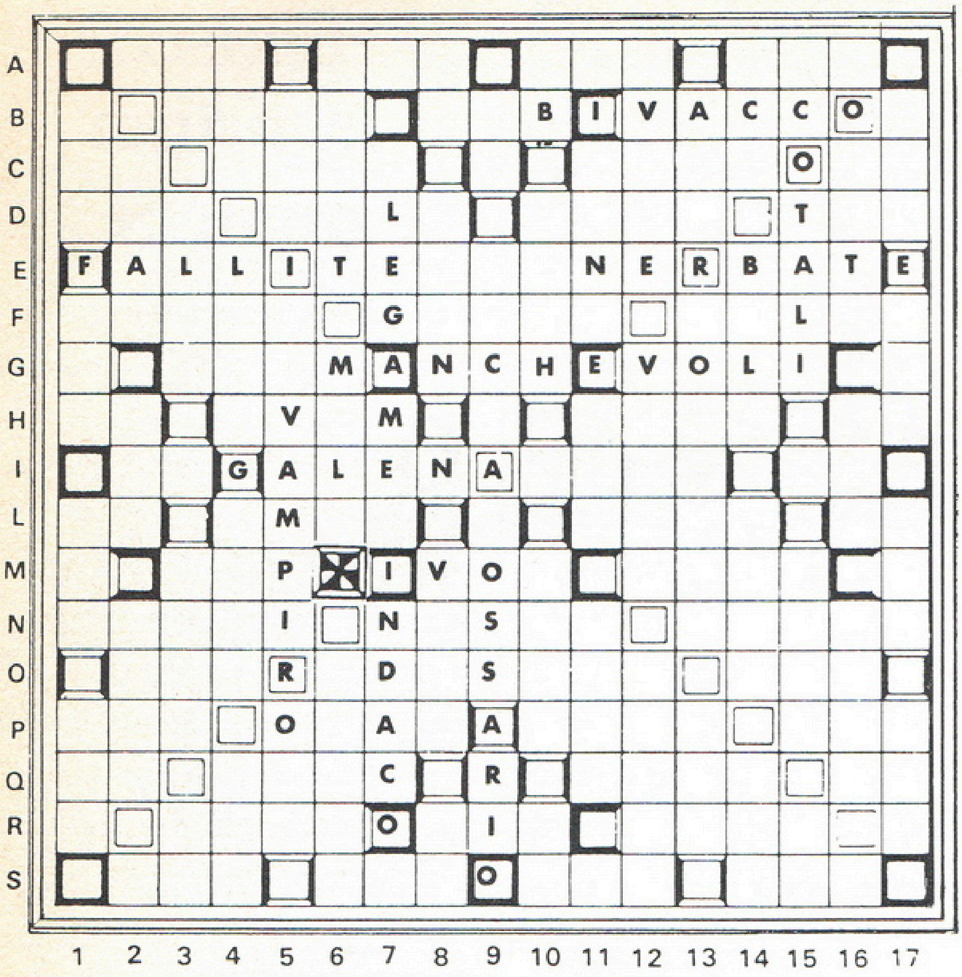
A C I M N R T ☒

Siamo arrivati al secondo e conclusivo gruppo di quiz della prima manche; anche in questo numero troverete un superquiz, un'"ultima parola" e uno schema normale. Le modalità di soluzione, il nostro indirizzo e le raccomandazioni sono sempre le stesse. Non vi resta che abbandonare per qualche pomeriggio i mari e i monti, aprire le valigie dove, spero, avrete messo la scatola dello Scarabeo e i venti vocabolari venti che siete soliti consultare, e mettervi al lavoro. Il termine ultimo per l'invio delle soluzioni è il 10 settembre.

Stiamo intanto completando lo spoglio delle schede del Torneo di Primavera. Sul prossimo numero pubblicheremo le soluzioni. Per la classifica, invece, dovrete probabilmente aspettare fino ad ottobre, perché vogliamo dare alle Poste (il cui ministro è Gaspari e non Balzamo, erroneamente incolpato, sul numero di giugno, dei misfatti del suo collega) tutto il tempo possibile per consegnarci tutte le vostre lettere. I testi di questa rubrica sono scritti con almeno un mese di anticipo sulla data di copertina, e quindi siamo rimandati ad ottobre.

Voglio qui chiedere venia per il "pasticciaccio brutto" dei problemi di giugno, con le serie di lettere invertite. Naturalmente la gara è annullata, perché non tutti avranno pensato alla possibilità di un errore, e si saranno quindi spremuti — con non so quante maledizioni per la diabolica inventrice degli schemi — sulle griglie sbagliate.

A A A I I T U ☒



1 E E E I O O S

2 R R R T T T T O

3 A A C C E I N N

Bridge

Il bravo giocatore sa contare fino a tredici

È il segreto principale dei cosiddetti esperti, quello che consente di intuire con ragionevole approssimazione ciò che hanno in mano gli avversari: in questo modo, anche se non si realizzeranno colpi spettacolari, sarà possibile giocare partite più che dignitose senza cadere vittime dell'ottimismo.

di Domenico Bilucaglia

I colpi spettacolari qualche volta si verificano, ma più spesso sono ricostruiti e riadattati dopo, in quelle brevi o lunghe discussioni in cui, abbandonato il tavolo da gioco, si esce dal circolo. Momenti che i francesi, con l'humour che li caratterizza, definiscono "l'esprit de l'escalier".

Si polemizza sul come si poteva far giungere in porto uno slam, in cui invece si è andati down, o battere un contratto che è stato fatto dagli avversari. Sarà mio piacere, ma solo quando ne valga la pena, e si tratti di qualcosa di veramente nuovo, presentare qualche smazzata da super-esperti. Ma questi giochi di abilità acrobatica, normali o a doppio morto, che richiedono ore e collaborazione collegiale per essere risolti, si identificano più con l'enigmistica che non con il bridge.

Quindi, se anche individuata la chiave criptografica del loro meccanismo, danno magari soddisfazione, ma più stupefazione, poco o niente contribuiscono all'insegnamento del gioco pratico, vivo, di partita o di torneo, che richiede l'esecuzione della mano nel tempo massimo di otto o dieci minuti.

Limitiamoci quindi all'esame di mani semplici, reali, di contratti realizzabili, risolvibili, ma non facilissimi, perché richiedono riflessione e gioco corretto e sono alla portata del giocatore esperto, ma anche del medio, se ci vuol pensare e se vuole diventare esperto.

La mano che sotto trascrivo è capitata qualche mese fa ed è stata giocata da un giocatore di media levatura, che non nomino, perché è andato sotto. A suo conforto sappia che poi l'ho proposta ad una dozzina di big, o quasi, e che due soli l'hanno eseguita correttamente.

P. A R F 8 2
C. 6 5 3
Q. Q 7 6 5
F. F

P. Q 9
C. A K 8 7 4
Q. A 9
F. A 9 6 3

Il contratto, accettabile, è 6 cuori. Nessun intervento degli avversari, che sono in zona contro prima. Gioca Sud e l'attacco è 8 di fiori. Provate a esaminarla e giocarla prima di leggere la soluzione. Il ragionamento di Sud si istrada sul binario giusto e conclude:

1. Situazioni di squeeze, giochi di fine mano, non sono neppure da prendere in considerazione e quindi vanno senz'altro scartati.
2. Le atouts devono essere tre e due, altrimenti si va tranquillamente sotto e non esiste problema.
3. Per realizzare 12 prese bisogna fare 4 atouts di mano, cinque picche dal morto, Asso di Quadri, Asso di Fiori e un taglio a Fiori. L'eventualità delle picche cinque e zero non è neppure ipotizzabile.

I dieci o più che sono andati down hanno giocato d'impulso così: preso con l'Asso di Fiori han rigiocato fiori per il taglio dal morto. Poi piccola cuori da Nord per l'esecuzione dell'indispensabile colpo in bianco d'atouts. In possesso di Q 10 e 9 è rimasto in presa Est che, intuito il doubleton a fiori del compagno, e d'altro canto non vedendo altra possibilità di vincere, avendo anche il K di Quadri, ha rigiocato fiori.

Ovest effettivamente aveva solo due carte nel colore e quindi, valorizzando il suo Fante d'atout secco, ha marcato i 50 punti del down e così impedito ai due fortunati, che avevano tanti assi e re, di segnarsi il cospicuo bottino di uno slam.

I due solutori, veramente big, sono pure giunti alle stesse valide e ovvie conclusioni dei dieci, ma con qualcosa in più. Hanno previsto la possibilità del doubleton a fiori in Ovest e pertanto hanno anticipato il colpo in bianco in atout, giocando di mano piccola cuori e poi, preso d'Asso a Quadri, sul subdolo ritorno di Est, hanno tagliato la Fiori, rientrando in mano con la terza atout e portando a casa tutto il resto. Facile o difficile? Né facile, né dif-

ficile ma da bravo giocatore che sa ragionare.

La faciloneria e l'ottimismo, quando si prospettano altre risorse, sono altri due nemici del buon bridge. Contare sulla distribuzione 3 e 3 o 3 e 2, senza elementi che la sostengono e senza prima aver esperite le possibilità di indagine, denota superficialità che si pagano con una giusta penalizzazione in contratti altrimenti fattibili.

Bisogna contare e saper contare fino a 13. La fortuna degli esperti è che sanno sempre una cosa ovvia: se l'avversario ha matematicamente dimostrato di aver 11 carte tra cuori e picche, le altre due non possono esser che fiori o quadri o una fiori e una quadri. Niente di più. Ripeto, contare fino a 13 è una regola imperativa, da osservare sempre, da non trascurare mai.

Istruttivo, a tale proposito, il grande slam che qui sotto espongo. È un 7 S.A., il massimo del premio, e andare down per leggerezza costa una forte multa.

		P. A 3 C. Q 7 2 Q. A Q 3 F. A Q 10 9 3		
P. F 10 9 8 6 2 C. F 8 6 5 Q. 10 7 F. 4	O	N S	E	P. 7 4 C. 9 4 Q. F 9 8 5 4 F. F 8 6 5
		P. K Q 5 C. A K 10 3 Q. K 6 2 F. K 7 2		

Come sempre, giocatelo anche voi, prima di andare avanti.

Vale la pena anche di seguire la dichiarazione perché arrivare a 7, in poche battute, richiede un buon sistema dichiarativo, il suo giusto impiego e una chiara e sicura valutazione delle carte possedute.

Sud	Ovest	Nord	Est
1 S.A.	passo	4. Fiori	passo
4 Cuori	passo	4 S.A.	passo
5 Fiori	passo	7 S.A.	Tutti passano.

È evidente che se Fiori e Cuori sono divise le prese sono 15. Se solo le Fiori, 14. Se solo le Cuori, 13. Ma, se nessun colore è diviso, sono solamente 12. Però...

Avete provato a giocarlo? Avete mantenuto l'impegno?

Ovest attaccò con il Fante di Picche e l'Asso del morto fece presa. Poi ottimisticamente continuò con Asso e Re di Fiori, su cui Ovest scartò una Picche e constatò che il colore non filava. Sud continuò incassando le sue vincenti a Quadri e Picche, ma Ovest mantenne la ferma a Cuori e l'una sotto, fu inevitabile.

Nessun dubbio, la distribuzione fu sfortunata e contraria, ma un gioco corretto l'avrebbe resa innocua. Sud ebbe troppa fretta di arrivare a 13 levées, contando sulla divisione 3 e 2 delle Fiori o sulla caduta del Fante mentre, prudentemente, avrebbe dovuto prima individuare come erano divisi i colori a lato.

Vinto l'attacco iniziale, Sud doveva continuare con altri due giri di Picche. Al terzo, Est non risponde, poi tre volte Cuori. Ancora Est non risponde sulla terza. A questo punto, contando fino a 13, la mano di Ovest è fotografata: 6 Picche e 4 Cuori e con due volte Quadri, su cui tutti rispondono, Sud ricava la importante, decisiva conclusione che Est ha almeno 4 Fiori.

Quindi Asso di Fiori per premunirsi contro un Fante Secco in Ovest, 10 di fiori ed il colore è affrancato. Il rientro a Quadri in Nord porta la tredicesima presa. Come sempre, né facile, né difficile, ma bisognava contare fino a 13.

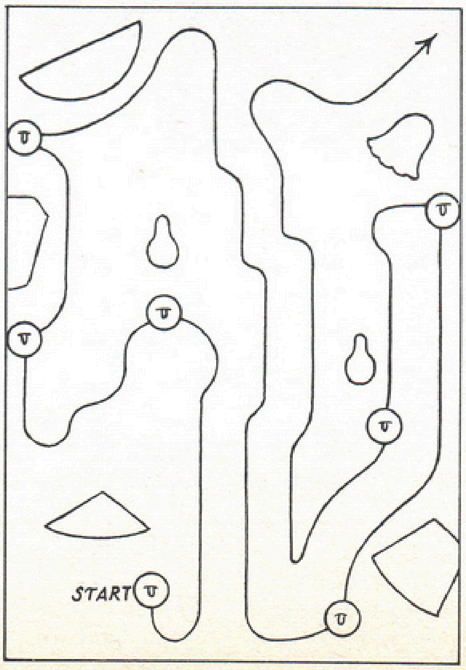
Sono mani belle, di alto contenuto didattico, ma non mi stanco di ripetere che le più belle, quelle che danno maggior soddisfazione sono le vostre, le nostre. Risolvere un problema di gioco presentato da un esperto ti fa sentire bravo. Ma più bravi si è quando lo stesso problema o un problema analogo lo si risolve giocando, al proprio tavolo, con il proprio partner, in partita o in competizione.

Quindi, insisto, mandatemi le vostre mani, le vostre giocate, non importa se giuste, sbagliate, da campione o da schiappa. Sottoponetemi i vostri dubbi, i vostri problemi rendendomi partecipe delle discussioni con comapgni e avversari. Sarò un arbitro imparziale e, quando avrò dei dubbi su di una risposta o su una soluzione, ricorrerò al parere dei miei amici, che siedono nell'Olimpo dei campioni. È mia grande aspirazione che questa rubrica divenga una palestra, in cui tutti possano esercitare le loro più o meno alte capacità e quindi costituire insieme un gruppo di studio e di confronto, che faccia emergere i più esperti e istruire i neofiti.



Soluzioni

Labirinto



Parole

Frase crittografica a palindromo
Onori: re per essi visser e perirono.
Frase crittografica ad antipodo
S'appartan — unioni fatte sacre — per casetta fino in una trappa.

Il romanzo tra gli scacchi. Negli undici schemi era possibile rintracciare il periodo con cui inizia *Il cavaliere inesistente* di Italo Calvino: "Sotto le rosse mura di Parigi era schierato l'esercito di Francia. Carlomagno doveva passare in rivista i paladini. Già da piú di tre ore erano lì; faceva caldo; era un pomeriggio di prima estate, un po' coperto, nuvoloso; nelle armature si bolliva come in pentole tenute a fuoco lento. Non è detto che qualcuno in quell'immobile fila di cavalieri già non avesse perso i sensi o non si fosse assopito, ma l'armatura li reggeva impettiti in sella tutti a un modo. D'un tratto, tre squilli di tromba: le piume dei cimieri sussultarono nell'aria ferma come a uno sbuffo di vento, e tacque subito quella specie di mugghio marino che s'era sentito fin qui, ed era, si vede, un russare di

guerrieri incupito dalle gole metalliche degli elmi. Finalmente ecco, lo scorsero che avanzava laggiù in fondo, Carlomagno, su un cavallo che pareva più grande del naturale, con la barba sul petto (End).

La tarsia. Le quattordici definizioni erano: 1. Occidente. 2. Ciotola. 3. Dancalia. 4. Bavera. 5. Predicabili. 6. Marcianisti. 7. Gasbeton. 8. Analettico. 9. Mazziere. 10. Tripode. 11. Bromuro. 12. Fanerantropo. 13. Lienale. 14. Sincretismo.

Per un errore di stampa, la definizione dieci era stata saltata. Si tratta di: "ci sedeva la Pizia". Era comunque abbastanza facile trovare il nome del romanzo di Mario Vargas Llosa: *Conversazione nella cattedrale.*

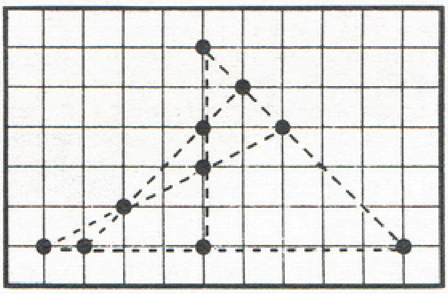
La parola più lunga. 1. Schismatoglottide. 2. Autosotterramento. 3. Cristalloblastico. 4. Radiogoniometrista. 5. Barociclonometro. 6. Parablastomericini. 7. Giornalisticamente. 8. Depolimerizzazione. 9. Telecobaltoterapia. 10. Caravanserraglio.

Le parole da trovare. Piridinemocromogeno. Idropneumopericardio.

I falsi derivati. 1. Velo-vela. 2. Sasso-sassone. 3. Proda-prode. 4. Rame-ramino. 5. Volo-rivolo. 6. Comacomando. 7. Porto-portone. 8. Fiuto-rifiuto. 9. Porgere-porto. 10. Tacco-tacca.

Quiz matematici

1 - Ecco un'altra disposizione valida:



2 - La somma in poss[illegible] del turista è di $ 8.75.

3 - Gli spostamenti minimi che i pazienti possono fare sono 26 e precisamente: B.1 C.2. D.3 E.11 F.4 G.5 H.6 I.7 A.13 I.10 H.9 A.12 G.13 F.8 E.7 A.11 D.12 C.6 B.5 A.2 B.3 C.4 D.5 E.6 F.7 G.8.

4 - La vasca verrà riempita da tutti gli zampilli in 288/61 di ora e cioé in 4 ore e 44/61 di ora.

5 - Gli allievi di Pitagora erano in quel momento 28.

Computer

FUSEKI
KAMARI
KOMOKU
SANSAN
JOSEKI
TESUJI

POCKET, MA BUONI



Immaginatevi la scena. Siamo a un posto di confine, pronti a entrare in uno stato non propriamente democratico (ciascuno è libero di chiamarlo come vuole, in base alle proprie convinzioni ideologiche).

La guardia di frontiera si avvicina alla macchina, il sorriso cortese ma freddo, e chiede il passaporto: il conducente cerca nella tasca interna della giacca, sente sotto le dita una copertina plastificata, estrae il documento e lo fa vedere all'agente.

Ma non è il passaporto. È un gioco tascabile e lo sventurato possessore viene trascinato urlante in una berlina nera chiusa che parte subito a tutta velocità. In seguito si saprà che il poveretto è stato condannato a intrecciare nasse per aragoste per un periodo di vent'anni, in quanto riconosciuto colpevole di tentata importazione di passatempi e di tentata istigazione al divertimento degli abitanti dello stato in questione, reati gravissimi per tutti i regimi totalitari che si rispettino.

Scherziamo, naturalmente, ma non è detto che una simile scena non si possa verificare: i giochi tascabili sono dopo tutto una realtà e quanto ai governi totalitari, beh, dategli tempo. Prima o poi verrà loro sicuramente in mente di proibire la circolazione all'interno del territorio nazionale di tutti i giochi che non abbiano avuto l'*imprimatur* della competente autorità.

Nell'attesa, e per prepararci in tempo a quel momento che ci vedrà in prima fila fra gli intrepidi contrabbandieri, diamo un'occhiata approfondita all'universo dei *pocket*. Oltretutto, il momento non potrebbe essere più indicato, l'estate è la stagione del tempo libero e dei viaggi, il che vuol dire avere più possibilità di giocare ma anche essere obbligati a lasciare a casa il boardgame con tremila *counter* e mappa 50 × 80. E poi è il periodo del mai abbastanza citato grande esodo, con relative code ai caselli e lunghi viaggi, Milano-Cirò Marina non stop e chi arriva ultimo paga pegno: cosa c'è di meglio di un gioco con pedine magnetiche da fare sul sedile posteriore di un'automobile, in modo da litigare furiosamente e prendersi a schiaffi all'altezza del casello di Anagni (autostrada Roma-Napoli)?

I tascabili attualmente in commercio in Italia si possono dividere in due grandi categorie: i classici (dama, scacchi, reversi, solitario vittoriano, ecc.) e quelli che potremmo definire di ambiente, dove il gioco prende spunto da una situazione riproducibile su tavoliere (una regata, una corsa automobilistica oppure una gara di equitazione).

Confessiamo di preferire senza mezzi termini i primi: gli altri risentono eccessivamente dei limiti angusti della loro essenza di tascabili. In altre parole, dovendo fare a meno delle carte "probabilità" e "imprevisti" e di tutti gli altri marchingegni dei tipici giochi d'ambiente, si riducono molto spesso ad essere banali giochi di percorso.

Comunque, eccovi una lista dei più facilmente reperibili, ordinati per casa produttrice: va da sè che daremo le regole solo per i più insoliti e meno conosciuti, non è questa la sede più adatta per addentrarsi nei misteri del gambetto di donna. Tascabile, per di più.

Cominciamo da due giochetti della *Waddington House of Games*. Sono fra i meno tascabili della serie: non che non siano piccoli (10 × 10 cm), solo che sono piuttosto spessi e gonfiano troppo le tasche dei jeans. D'altra parte, la loro struttura a scatola li rende adattissimi al gioco in automobile.

Make Shift

È una specie di filetto che

si gioca all'interno di un piccolo vassoio: scopo del gioco è formare una fila di tre pedine dello stesso colore in verticale, orizzontale o diagonale. Nel vassoio sono contenuti otto portapezzi mobili, disposti in modo che rimanga sempre uno spazio libero. Ogni giocatore dispone di tre pedine, rosse o blu.

A turno si effettua la propria mossa, che può consistere in: 1) mettere un pezzo in un portapezzi vuoto; 2) spostare uno dei propri pezzi in un altro portapezzi vuoto; 3) far scorrere un portapezzi, che contenga o non contenga una pedina di qualsiasi colore, in uno spazio vuoto adiacente.

Quando si fa filetto, si segna un punto sopra un apposito segnapunti: chi arriva per primo a sei, ha vinto la partita. Il gioco è rapido, semplice e piuttosto bello da vedere.

Mini Black Box

È la versione da trasporto dell'arcifamosa Scatola Nera.

Per i neofiti diremo che si tratta di un gioco di induzione in cui il codificatore dispone sopra una griglia quattro "atomi" di una "molecola" (ossia quattro piolini gialli). Il decifratore, cioè l'altro giocatore, invia dei "raggi" sopra un'analoga griglia, che ha le medesime coordinate della prima, Per esempio, dice: "Invio un raggio in entrata dalla casella 22".

Il comportamento del "raggio" è influenzato dagli "atomi" che incontra sul suo cammino: può essere assorbito, riflesso, deviato, oppure, se non incontra "atomi", esce dalla griglia in linea retta rispetto al punto di entrata. Tutti questi comportamenti vengono comunicati dal codificatore al decifratore e quest'ultimo provvederà a registrarli sulla propria griglia con altri piolini.

Dopo una serie di emissioni, il decifratore avrà un'idea della disposizione degli "atomi" e farà la propria ipotesi; se indovina, le parti si invertono.

Vince chi riesce a indovinare la posizione degli atomi nel minor numero di tentativi.

Si chiamano *Passport Games*, e sono prodotti dalla *IDG-Invicta Giochi*. L'aspetto esteriore è ben descritto dal nome: un normale passaporto con copertina plastificata, e anche le dimensioni sono quelle. La giocabilità in qualunque situazione è assicurata dal fatto che le pedine sono di vipla, una materia plastica che aderisce saldamente al tavoliere contenuto all'interno della copertina.

Questi tascabili si dividono in tre categorie: *Passport Games* (6) di cui fanno parte i classici, *Scacchi* e *Dama, Reversi, Backgammon, Master Mind, Domino, Dama Cinese; Passport Games for young travellers* (6) con un *Vagabondo*, una *Battaglia Navale*, un *Ludo*, un *Solitario Vittoriano*, uno *Scale e Serpenti* e un *Filetto;* infine, i *Passport Games for sporting travellers*, con giochetti di ambiente sportivo. Vediamone qualcuno, fra i meno conosciuti.

Yacht Race

Qui siamo in una regata: c'è un mare quadrettato, ci sono quattro sagome di barche a vela, un po' di isolotti e una rosa dei venti.

Si stabilisce il percorso di regata, poi si lancia in aria la rosa dei venti. Questa, ricadendo, indicherà la direzione del vento e determinerà l'andatura delle barche dei giocatori, che andranno tanto più veloci quanto più potranno sfruttare, per compiere il percorso di regata, il vento in poppa (6 quadretti) o al giardinetto (5 quadretti).

È ovvio che in alcuni casi sarà giocoforza affrontare il vento di bolina: in questo caso la velocità diminuisce drasticamente (1 quadretto). Vince chi arriva primo al traguardo stabilito prima della partita.

Fishing

È una specie di battaglia navale anche questa, solo che al posto delle bombe e dei cannoni ci sono i vermi e le esche. Anche qui il passaporto si apre e si blocca in modo che ciascun giocatore veda solo metà del campo di gioco.

Si dispongono i propri pesci nello stagno, poi il giocatore di turno mette un segnalino con il verme sopra un quadretto e comunica all'avversario le coordinate: se nello stagno altrui queste corrispondono alla testa di un pesce, è avvenuta la cattura e il pesce viene consegnato al primo giocatore.

Vince chi riesce a prendere tutti i pesci dell'avversario, oppure colui che ha il maggior numero di pesci al suo attivo quando tutti i vermi sono stati usati.

Scale e Serpenti

È un gioco inglese derivato da un antichissimo gioco indiano, il moksha Patamu, molto simile al nostro gioco dell'Oca. Si tratta di avanzare lungo un percorso a colpi di dado (nella confezione c'è anche quello, piccolissimo e molto carino, peccato che diminuisca la giocabilità, per esempio in macchina); ogni tanto si incontra una scala, che permette alla pedina di saltare un bel numero di caselle verso l'alto, oppure un serpente, che invece la fa scivolare verso il basso.

Vince chi, sfruttando le scale ed evitando i serpenti, riesce ad arrivare per primo alla casella numero 100.

Battaglia navale

Non che sia proprio sconosciuto, ma va citato per l'originalità delle soluzioni adottate. Una striscia di plastica permette di tenere aperto il passaporto in modo che si formino due campi di battaglia, quello di un giocatore invisibile all'altro.

Ognuno dispone le sagome di navi sopra una delle due griglie che ha a disposizione; la seconda viene usata per sparare al nemico. In caso di colpo mancato, se ne segna la posizione sulla griglia con un quadratino nero; se invece si è fatto centro, si sistema in posizione appropriata un simbolo rosso di esplosione.

Showjumping

L'ambiente è quello di un percorso ippico, con una serie di ostacoli numerati da 1 a 9 e quattro sagome di cavalieri.

Dopo aver deciso la successione degli ostacoli, cominciano i salti: ciascun giocatore, per superare un ostacolo, deve realizzare con due dadini un punteggio uguale o superiore al numero dell'ostacolo stesso. Se non ci riesce, totalizza quattro penalità; tre penalità, invece, sono la conseguenza di un rifiuto, che si ha quando si tira un doppio con i dadi. Per esempio, per superare l'ostacolo numero 9, un giocatore deve ottenere un 9, un 10 o un 11; se fa 12 con due 6, si prende tre penalità per rifiuto.

Per finire, ci sono i tascabili della *Ravensburger*. Per contrasto con il senso of humour degli inglesi, qui siamo in pieno spirito tedesco. Niente pesci nè vermi, soltanto giochi rigorosamente classici: *Solitario Vittoriano, Meandro, Dama, Filetto* (o *Tavola Mulino*), *Reversi, Scacchi, Tangram*. Le dimensioni sono ancor più ridotte rispetto ai *Passport* dell'*Invicta*: 10 × 14 cm contro 9,5 × 17. E niente vipla, ma pedine calamitate e tavolieri con sottile anima metallica.

Meandro

Si gioca sopra un percorso a spirale con diciotto pedine numerate che, prima di iniziare il gioco, vengono ben mischiate e messe a faccia in giù sul tavoliere.

Il giocatore prende una pedina dopo l'altra, ne legge il numero e la dispone coperta sui cerchietti iniziali del percorso a spirale; una volta sistemate tutte le pedine, il giocatore deve riscoprirle in sequenza, da 1 a 18.

Quando azzecca la pedina giusta, la lascia dov'è; se sbaglia, la mette in coda alle altre.

È ovvio che più sono le pedine sbagliate, più la spirale si allungherà e il giocatore potrà, in base alla lunghezza, verificare la propria memoria e la propria capacità di osservazione.

Oltre che in solitario, si può giocare anche in due o in quattro.

Tangram

Crediamo che lo conoscano tutti, ma ne parliamo lo stesso perché è senz'altro uno dei più bei giochi mai inventati.

Sono sette figure geometriche, cinque triangoli di differenti misure, un quadrato e un parallelogramma, con le quali è possibile costruire, sia pure stilizzate, un numero inverosimile di silhouette.

Il gioco consiste nel riuscire a riprodurre le figure suggerite dal libretto di istruzioni disponendo nel giusto modo quadrilateri e triangoli: non è facile, e non ci si stanca mai.

I mille segreti del vecchio Tirabasso

di Giovanni Gandini

Se andate a Roma non prendete il Lecce come ho fatto io. Me ne sono accorto a Pesaro e ho passato una notte all'albergo Rossini in attesa di un pullman per Ancona-Roma.

La cosa grave non è tanto l'errore di treno quanto il Lecce. Sul Lecce esauriscono dopo tre ore la scortina di whisky e vi propongono avanzi di grappe nazionali e Grand Marnier.

Io andavo a Roma convocato per la sette giorni di Tirabasso, un gioco di carte inventato da alcuni amici ciociari. Loro lo chiamano "31" ma si tratta del vecchio Tirabasso che si giocava nell'alta val Seriana col pittore Tosi. Di oltre duecento coppie iscritte alla finale dell'Eur ne sono arrivate ventidue, solo per scoprire che in realtà a Tirabasso o "31" la coppia è insignificante essendo un gioco di gruppo (da 4 a 12 giocatori). L'errore sul concetto di coppia spiega da solo quante possibilità di interpretazione esistono nel Tirabasso.

I miei amici Romani, tutti avvocati, hanno vinto. Secondo in classifica un farmacista di Milano, terzi a pari merito un francese esperto di giardini in cartapesta, un fabbricante di foulard con azienda a Como e un corrispondente sportivo che tiene per gli Incas.

La sera della premiazione gran cenone con sogliole alla mugnaia a base di farina, formaggio, marsala e prosecco dei Castelli. Poi tutti al Diamante per la prima di Missing con Jack Lemmon e Costa Bravas, poi ancora a una festina privata (in centodue, tutti seduti) con beveraggi e due salti tipo liscio.

Ho contato fra gli intervenuti dodici architetti, sette animatori cinematografici e cinque giornalisti. Gli animatori cinematografici sono una categoria nuovissima di operatori sociali, commentano il film all'inizio e ogni cinque minuti. Lo schermo si spegne, si accende la luce e gli animatori dibattono brevemente le migliori sequenze o inquadrature. Gli interventi si fanno più frequenti verso il finale (tre *switch-off* e accensioni tra la parola "fine" e l'elenco degli interpreti) e subito dopo discussione generale e pubblicità. Il film dura così tre ore e quaranta, ma la tecnologia più avanzata prevede che venga già girato con gli interventi in modo che, con i successivi interventi dal vivo, possa tranquillamente riempire un pomeriggio. È un po' il vecchio concetto del "fuori programma". In Giappone si stanno sperimentando lungometraggi esclusivamente di animatori interrotti da brevissimi *sketch* con attori professionisti.

Anche questo è uno degli incredibili segreti del Tirabasso, la cui formula permette di giocare anche in ventiquattro o trentasei, avendo ogni giocatore il diritto di sedere al tavolo con due sponsor o animatori di fiducia. Essendo un gioco elastico, il Tirabasso o "31" non esclude chiusure anticipate o dichiarazioni di prese fatte dal giocatore d'accordo con gli sponsor. Così come non condiziona i partner alla distribuzione di vantaggi.

Gli errori sono possibili, ma uno solo è decisamente GRAVE. Trovatelo.

SECONDO CAMPIONATO DI SCARABEO

Nell'ottobre del 1981, a Milano, si tenevano le finali del primo campionato italiano di Scarabeo. I trentadue concorrenti erano stati designati tra coloro che, nel rispondere ai problemi pubblicati da Pergioco durante i mesi di giugno, luglio e agosto, avevano ottenuto i punteggi più alti. Veniva premiata, in questo modo, l'abilità "problemistica" dei giocatori.

Lo Scarabeo, però, è anche e soprattutto un gioco concreto. Quest'anno perciò, nel dare il via alla seconda edizione del campionato italiano, Pergioco ha ideato una formula mista per la qualificazione alle finali.

Metà dei finalisti verranno designati in base ai risultati conseguiti nel risolvere i problemi che Pergioco pubblica anche questo mese.

L'altra metà, invece, la qualificazione dovrà conquistarsela nei tornei che, sino a settembre, vengono disputati presso quattordici villaggi vacanze.

Come si partecipa a questi tornei? È presto detto. Chiunque trascorra un soggiorno, anche settimanale, presso uno dei villaggi vacanze (l'elenco è nella pagina accanto) della Valtur e della Mondadori Viaggi, potrà iscriversi gratuitamente a uno dei tornei e, se l'abilità lo sostiene e la fortuna gli arride, potrà andare a Milano per prendere parte, nel mese di febbraio del 1983, alla finale nazionale del secondo campionato di Scarabeo. L'organizzazione dei tornei, nei villaggi vacanze, sarà curata dagli animatori.

Il regolamento dei tornei estivi

Nei tornei dei quattordici villaggi vacanze viene adottato il seguente regolamento:

1. Nel corso delle partite è valido a tutti gli effetti il regolamento dello Scarabeo predisposto dalla Editrice Giochi e inserito, sotto forma di opuscolo, in tutte le confezioni di Scarabeo attualmente in commercio.

2. I villaggi vacanze che aderiscono al secondo campionato nazionale di Scarabeo organizzeranno un torneo per ciascun turno di soggiorno, in modo di consentire a tutti gli ospiti che si avvicenderanno durante la stagione di prendere parte alle selezioni.

3. Le iscrizioni ai tornei, per gli ospiti dei villaggi, sono libere e gratuite. Ad ogni torneo possono partecipare un numero illimitato di concorrenti.

4. In ogni torneo, accederanno alla semifinale i sedici concorrenti che, a prescindere dai risultati ottenuti negli scontri diretti, avranno totalizzato il punteggio finale più alto.

5. I sedici semifinalisti verranno distribuiti, mediante sorteggio, in quattro tavoli di quattro giocatori.

6. Il vincitore di ciascuna delle semifinali avrà accesso alla finale, dove si incontrerà con gli altri tre finalisti.

7. Durante le eliminatorie e le semifinali, il controllo del tempo e il calcolo dei punti andranno effettuati dai giocatori, che dovranno consegnare le schede-partita — con i punti totalizzati da ciascun giocatore — all'animatore.

8. Nella finale, l'animatore arbitrerà, controllando che i giocatori rispettino i tempi, tenendo aggiornato il punteggio e provvedendo a girare il tabellone di gioco in modo che sia sempre rivolto verso il giocatore di turno.

9. Durante le eliminatorie e le semifinali, i giocatori decidono in caso di parole contestate. Nella finale decide l'arbitro.

10. Il vincitore di ciascun torneo settimanale viene premiato ed è iscritto nell'albo dei campioni del villaggio.

11. Al termine dei tornei settimanali, presso ciascun villaggio vacanze viene stilata una graduatoria dei vincitori. Il concorrente con il punteggio più alto rappresenterà il villaggio alle finali del secondo campionato italiano di Scarabeo, e riceverà comunicazione scritta mediante lettera raccomandata dalla direzione di Pergioco.

12. In caso di parità nella graduatoria finale tra due o più vincitori di tornei settimanali, verrà ammesso alle finali nazionali chi avrà il punteggio-partite complessivo (risultante dalle schede) più alto. In caso di ulteriore parità si procederà mediante sorteggio.

Le finali nazionali

Nel febbraio del 1983, a Milano, si terranno le finali del secondo campionato italiano di Scarabeo. I giocatori disputeranno gli incontri in tavoli da quattro, e ogni turno di gioco farà accedere alla fase successiva i primi due classificati di ogni tavolo.

Il primo classificato vincerà un soggiorno a Londra per due persone, della durata di quattro giorni. Il secondo e il terzo vinceranno un soggiorno in un villaggio vacanze. Per tutti gli altri concorrenti ci saranno ricchi premi di consolazione.

I tornei estivi di Triominos

Oltre al secondo campionato italiano di Scarabeo, Pergioco organizza, in collaborazione con l'Editrice Giochi, tornei estivi di Triominos, che si svolgeranno negli stessi villaggi vacanze che ospitano le selezioni di Scarabeo. Triominos è un domino anomalo, che si gioca con 56 tessere triangolari numerate sui tre lati.

I tornei di Triominos sono liberi e gratuiti per tutti gli ospiti dei villaggi vacanze. I vincitori riceveranno in premio prodotti dell'Editrice Giochi.

SCACCHI A TORINO

Una bella ciliegina per la torta federale

Il World Master ha rappresentato l'apice del colossale impegno della FSI in campo internazionale: ben sette fra i più forti giocatori del mondo si sono affrontati per un montepremi di 33 mila dollari.

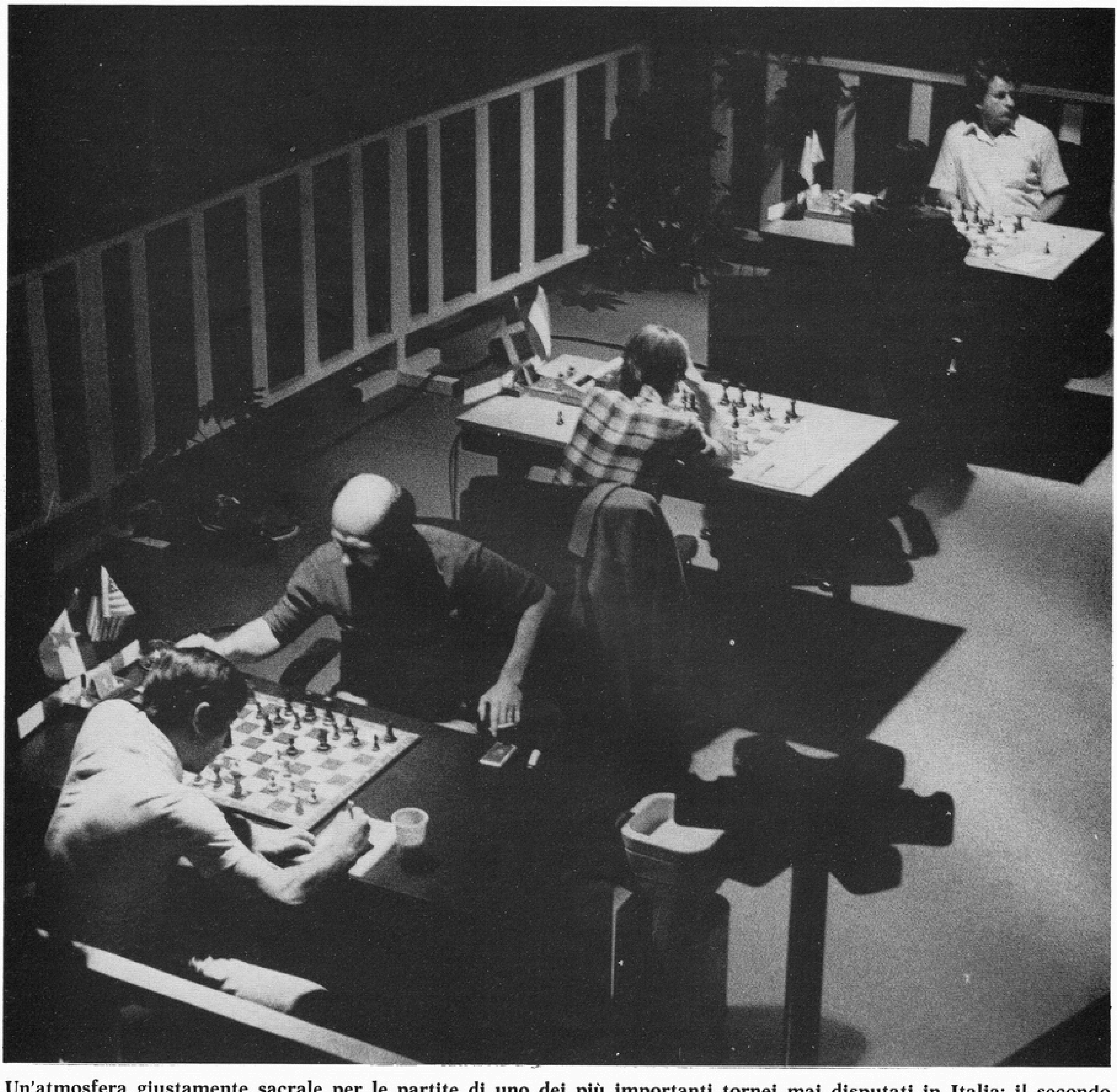
di Marco Iudicello

Il torneo di scacchi più forte del mondo si è svolto a Torino dal 4 al 22 giugno scorsi nei locali della Società Promotrice di Belle Arti al Parco del Valentino.

Ho detto il torneo più forte del mondo: infatti sette (e non otto come previsto, a causa del forfait dato all'ultimo istante dall'olandese Jan Timman, attualmente secondo nella graduatoria mondiale) tra i più forti giocatori del mondo si sono affrontati in un torneo all'italiana con andata e ritorno, il cui livello corrispondeva alla 16ª categoria FIDE: il massimo realizzabile.

Nella storia degli scacchi solo altri due tornei, oltre al Campionato del Mondo del 1948, possono essere paragonati a questo: il torneo di Montreal del 1979 e il torneo di Johannesburg del 1981.

Il Campionato del Mondo del 1948 fu un torneo tra i cinque (dovevano essere sei ma anche in quell'occasione si registrò un forfait da parte dello statunitense Reuben Fine) più quotati giocatori del momento (nel 1948



Un'atmosfera giustamente sacrale per le partite di uno dei più importanti tornei mai disputati in Italia: il secondo giocatore da sinistra è Ljubomir Kavalek, classificatosi al sesto posto con 5,5 punti.

il titolo ufficiale di G.M. non esisteva ancora). Scopo del torneo era l'assegnazione del titolo di Campione del Mondo rimasto vacante per la morte di Alechin. I contendenti erano: Botvinnik (che fu il vincitore), Smyslov, Keres, Reshewsky ed Euwe. Si trattava però di un torneo-match disputatosi in ben cinque gironi di cui due si svolsero a L'Aia e tre a Mosca.

Il torneo di Montreal del '79 costituiva invece il massimo torneo, per quanto riguarda il punteggo Elo FIDE medio, mai disputato: 16ª cat. FIDE con Elo 2622. Partecipavano Kavalek, Tal, Portisch, Larsen, Hübner, Karpov, Ljubojevic, Hort, Spassky, Timman.

L'Elo medio di questo torneo fu poi superato l'anno scorso dal torneo di Johannesburg, dove si raggiunse la media di 2629, ma con soli quattro partecipanti (Andersson, Korchnoi, Hubner e Nunn) e quindi sei turni complessivi di gioco.

Entrambi questi tornei erano di concezione molto simile a quello di Torino, in cui l'Elo medio è risultato di 2627, che quindi insieme a questi si pone ai vertici delle manifestazioni internazionali di scacchi, nonostante l'assenza di Timman e del vice campione del mondo Korchnoi, non gradito dalla federazione sovietica, che regolarmente rifiuta di inviare i propri giocatori ai tornei a cui partecipa il "Terribile (ma forse ormai non troppo) Viktor". E personalmente credo più a questo ostruzionismo dei sovietici, peraltro assai squallido, che non alle scuse ufficiali addotte dal presidente della Federazione Scacchistica Italiana nell'articolo da lui pubblicato sul fascicolo di presentazione della manifestazione.

Una manifestazione di questo tipo, comunque, si inquadra perfettamente nel colossale impegno della Federazione Scacchistica Italiana nell'ambito internazionale: non a caso infatti dal 1980 ad oggi sono state realizzate in Italia ben tre delle ultime quattro prove di Campionato Mondiale (ad Abano Terme il match Hübner - Portisch, semifinale dei candidati; a Merano il match Hübner-Korchnoi, finale dei candidati e sempre a Merano il match per la designazione del Campione del Mondo tra Karpov, uscente, e Korchnoi, sfidante).

E ora, grazie anche allo sforzo organizzativo della Società Scacchistica Torinese, ecco questo "World Master": "prima del 1980 le uniche manifestazioni internazionali di grande rilievo tenutesi in Italia erano state il Torneo di Milano del 1975 e il Torneo di Sanremo del 1930" ha detto Nicola Palladino, presidente della FSI, nel discorso preliminare tenuto in occasione della presentazione dei partecipanti, dimenticandosi però del match valido per i quarti di finale dei candidati per il Campionato Mondiale tra Korchnoi e Petrosjan svoltosi al Ciocco (Castelvecchio Pascoli-Lucca) nel 1977. Alla fine della cerimonia di presentazione il vicesindaco di Torino ha consegnato ai giocatori il sigillo della Città.

Occorre dire che i partecipanti al World Master non erano i sette più forti in assoluto, poiché ben cinque giocatori sarebbero risultati sovietici: l'organizzazione della manifestazione ha voluto che vi fosse un'equa ripartizione tra giocatori dell'Est e giocatori occidentali, pur mantenendo il più alto livello possibile.

I prescelti sono stati Boris Spassky, Ljubomir Kavalek, Ljubomir Ljubojevic, Lajos Portisch, Robert Hübner, Uff Andersson e l'attuale Campione del Mondo Anatolj Karpov. Più avanti diamo una succinta biografia di ciascuno di essi.

Alla direzione del torneo è stato posto il nostro Arbitro Internazionale Gino Piccinin, la cui esperienza in manifestazioni così delicate era già emersa nel match di Abano Terme tra Portisch e Hübner.

Per concludere due parole sul montepremi (leggermente ridotto all'ultimo istante per il forfait di Timman), consistente in 33 mila dollari così ripartiti: 1°: dodicimila; 2°: seimila; 3°: cinquemila; 4°: tremilacinquecento; 5°: duemilacinquecento; 6° e 7°: duemila.

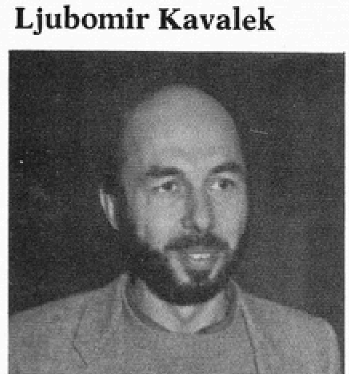
I magnifici sette

Boris Spassky



(URSS, G.M. 2625).
Nato il 30/1/1937
Nel 1955 diventa campione del mondo dei giovani e Grande Maestro nel 1956.
Vincitore del campionato dell'URSS negli anni 1956, 1961, 1963; vincitore dei seguenti tornei:
1959: Leningrado, Riga.
1960: Mar del Plata.
1964: Torneo zonale di Mosca, Torneo internazionale di Amsterdam, torneo di Belgrado.
1965: vince i matches con Keres, Geller e Tal qualificandosi così per la finale di Campionato del mondo contro Petrosjan (allora campione in carica); vince inoltre i tornei di Sochi e Hastings.
1966: perde la finale del Campionato mondiale contro Petrosjan (3+, 17=, 4—); vince i tornei di Santa Monica e Beverwijk.
1967: 1°/5° a Sochi.
1968: vince i matches di qualificazione per il Campionato del mondo contro Geller, Larsen e Korchnoi riqualificandosi per la finale contro Petrosjan.
1969: conquista il titolo mondiale battendo Petrosjan (6+, 13=, 4—); vince il torneo di San Juan.
1970: 1° a Leiden e ad Amsterdam.
1971: vince il Canadian Open.
1972: perde il titolo mondiale ad opera di R. Fischer (8,5 a 12,5).
1973: vince a Dortmund ed a Mosca.
1974: vince il match con Byrne ma perde quello con Karpov.
1978: vince il match con Portisch ma perde quello con Korchnoi; vince il torneo di Bugojno e quello di Montilla.
1979: 1° a Monaco.
1980: 1° a Baden Bei Wien.
1981: 5°/6° a Linares.

Ljubomir Kavalek



(USA, G.M. 2590).
Nato in Cecoslovacchia e successivamente naturalizzato statunitense.
Vincitore dei seguenti tornei:
1970: Caracas.
1971: Natanya.
1973: Lanzarote, torneo Marlboro, Natanya, Montilla, Bauang.
1974: Solingen.
Vincitore del campionato USA negli anni 1972, 1973, 1978. Nel 1978 batté Andersson per 6,5 a 3,5.
1981: 1° a Bochum; 4°/6° ad Amsterdam, 3°/5° nel campionato USA.

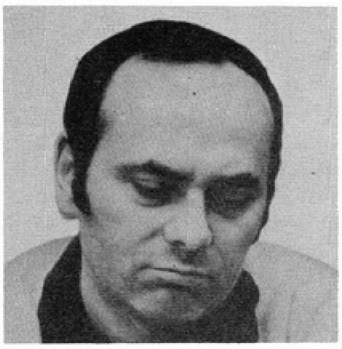
Ljubomir Ljubojevic



(Yugoslavia, G.M. 2600).
Nato il 2/11/1950, diventa G.M. nel 1971.
Vincitore dei seguenti tornei:
1968: Schilde.
1970: 2° al campionato mondiale dei giovani, vincitore a Sarajevo e Chachak.
1971: Palma di Maiorca.
1972: Caorle, Olot.
1974: Orense, Las Palmas.

1975: Las Palmas, Amsterdam, Manila.
1976: Wijk aan Zee.
1978: Titovo Uzice.
1979: San Paolo (Brasile), Buenos Aires.
1980: Puerto Madryn.
Vincitore del campionato Yugoslavo nel 1977.
1981: 1° a Buenos Aires ed a Brasilia.

Lajos Portisch



(Ungheria, G.M. 2630).
Nato il 4/4/1947 e divenuto G.M. nel 1961.
Vincitore dei seguenti tornei:
1960: Madrid, San Benedetto del Tronto.
1962: Sarajevo.
1963: Halle, Amsterdam, Sarajevo.
1965: Bewerwijk.
1966: Kecskemet.
1967: Halle, Amsterdam.
1968: Skopje.
1969: Montecarlo, Amsterdam.
1970: Hastings.
1971: Hastings.
1972: San Antonio, Wijk aan Zee, Las Palmas.
1973: Ljubljana.
1975: Wijk aan Zee.
1978: Tilburg, Wijk aan Zee.
1979: Rio de Janeiro.
Vincitore del campionato ungherese negli anni 1966, 1975, 1981.
1981: 2°/3° ad Amsterdam e 3°/4° a Tilburg.

Robert Hübner



(Germania Federale, G.M. 2620).
Nato il 6/11/1948, divenuto Maestro Internazionale nel 1968 e Grande Maestro nel 1970, è l'unico non professionista tra i giocatori partecipanti al torneo di Torino.
Ammesso per la prima volta al torneo dei candidati per il campionato mondiale nel 1971, fu eliminato nei quarti di finale da Petrosjan. Non si è più qualificato fino al 1980.
Nel 1979 arriva quinto a Wijk aan Zee, 1° a Monaco, settimo a Montreal, nono a Tilburg.
Nel 1980 arriva secondo a Bad Kissingen e vince la semifinale del torneo dei candidati svoltasi ad Abano Terme, contro Portisch; è poi battuto in finale da Korchnoi a Merano.
1981: 11° a Tilburg.

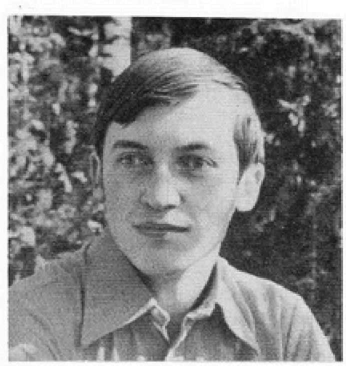


Ulf Andersson

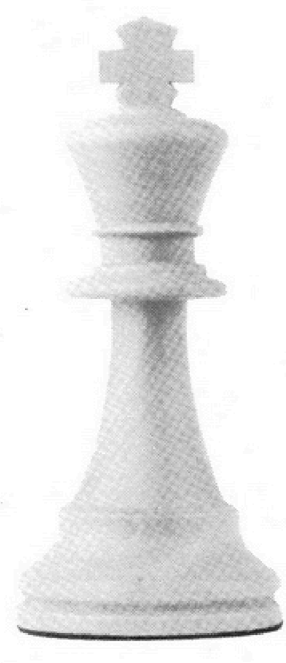


(Svezia, G.M. 2605).
Nato nel 1952, divenuto Grande Maestro nel 1972.
Tra i suoi migliori risultati sono da citare:
1970: 1° al torneo II di Wijk aan Zee.
1971: 2° a Stoccolma e ad Olot.
1973: 1° a Dortmund.
1977: 1° a Belgrado e 2° a Ginevra.
1978: 1° a Dortmund, Malgrat de Mar, Buenos Aires, 2° a Polanica Zdroj e Torremolinos, 3° a Wijk aan Zee.
1979: 1° ad Hastings.
1980: 1° a Londra, Hastings.
1981: 1° a Buenos Aires ed a Johannesburg, 3° a Brasilia.

Anatolj Karpov



(URSS, Campione del Mondo, 2720)
Nato il 20/5/1951, divenuto Maestro a 15 anni, diventa Campione del Mondo dei giovani a 18 anni; è Grande Maestro a 19 anni.
Vincitore dei seguenti tornei:
1970: Kujbischev, Mosca.
1971: Hastings (alla pari con Korchnoi).
1972: San Antonio e Leningrado.
1974: elimina Spassky nella semifinale dei candidati per il Campionato del mondo.
1975: diviene Campione del Mondo a seguito della rinuncia di Fischer a difendere il titolo, dopo aver battuto Korchnoi nella finale dei candidati; vince i tornei di Portorose e Milano.
1976: vince a Skopje, Amsterdam, Montilla.
1977: Bad Lanterberg, Las Palmas e Tilburg.
1978: Bugojno; si riconferma Campione del Mondo battendo lo sfidante Korchnoi a Manila.
1979: vince a Montreal, Wadalinxveev e Tilburg.
1980: vince a Bad Kissingen, Bugojno, Tilburg ed Amsterdam.
1981: vince a Linares ed a Mosca e si conferma per la terza volta Campione del Mondo battendo lo sfidante Korchnoi a Merano.
Vincitore del campionato sovietico nel 1976, ha inoltre vinto per ben 6 volte consecutive l'oscar per il migliore scacchista dell'anno.



Caput giochi

Quest'estate, a quanto pare, Roma è più giocherellona di altre importanti città italiane, anche se l'assessorato alla cultura, forse troppo preso dalla speranza di chiamare nella capitale le ballerine di Rio, si è dimenticato di rinnovare lo *spazio-gioco* che durante l'estate romana dell'anno scorso aveva suscitato tante speranze.

Nonostante questa carenza, a Roma si è parlato lo stesso del gioco, e soprattutto si è giocato ugualmente. A parte il torneo interregionale di *Diplomacy*, sembra giusto segnalare almeno un'altra iniziativa: lo *spazio-gioco* organizzato dalla filiale romana della *Città del Sole* nell'ambito del Festival dell'Unità di Roma.

La catena di negozi di giochi intelligenti *La Città del Sole* è troppo nota agli appassionati del gioco; diciamo solo che la zona prescelta per questa iniziativa, svoltasi a cavallo dei mesi di giugno e di luglio, era quanto mai suggestiva: la punta dell'Isola Tiberina, nel mezzo del Tevere e in pieno centro di Roma.

Una menzione speciale merita Carlo Monteforte, ben noto a quanti frequentano il negozio romano: ha diretto con pazienza e costanza uno stand dove si sono alternati un campionato di scacchi elettronici, con diversi scacchisti di buon livello impegnati contro gli ultimi e più sofisticati modelli; una serata di presentazione di *Dungeons & Dragons*, condotta dal gruppo romano *Fantasy MAM;* e una serata di presentazione dei giochi di simulazione, dal titolo *Quattro strade per Waterloo*.

Scontato il successo del campionato di scacchi elettronici, i dubbi maggiori riguardavano la riuscita delle altre due manifestazioni.

Invece anche qui si è rilevato un notevole successo di pubblico. Per *Dungeons & Dragons* buona parte del merito va al *Fantasy MAM* che ha introdotto questo nuovo modo di giocare facendo ricorso a diversi mezzi tecnici ma soprattutto all'abilità del Dungeon Master che per l'occasione ha condotto i partecipanti attraverso le segrete e i trabocchetti di un'isola che aveva molti punti di contatto con la stessa Isola Tiberina; e non è mancata l'appendice a base di personal computer, con gli ultimi programmi fantasy elaborati dalla Apple.

Per la serata sul wargame, il successo è stato garantito dalla formula adoperata: quattro coppie di giocatori hanno disputato in diretta quattro simulazioni dedicate al periodo di Waterloo, e per la precisione *La Belle Alliance* della SPI (dal quadrigame *Napoleon's Last Battles*), *War and Peace* della Avalon Hill (scenario del 1815), *Wellington's Victory* della SPI, (scenario di Plancenoit) e *Waterloo* della International Team.

Durante le partite, i diversi campi di battaglia sono stati inquadrati da una telecamera, che ritrasmetteva su uno schermo a circuito chiuso; gli stessi "comandanti" hanno illustrato lo svolgimento delle battaglie "minuto per minuto", spiegando le loro strategie e mostrando al pubblico le caratteristiche dei diversi giochi adoperati.

Per la cronaca, non è mancato neanche il dibattito, nel programma del festival: una chiacchierata sui "nuovi giochi" a cui hanno preso parte Stefano Fabbri di *Repubblica*, Ennio Peres della Giocrea e il nostro redattore Sergio Masini.

Forse non sarà molto, ma è degno di nota, per dimostrare se non altro che il gioco e il nuovo modo di giocare non sono in crisi. Semmai sono in crisi le politiche culturali di numerosi Comuni, che non comprendono ancora le potenzialità associative e la carica innovativa legata al fatto che le persone vogliono giocare di più, e meglio, per stare meglio insieme.

Libri e riviste

D'estate è più facile leggere. L'atmosfera di vacanza stimola la nostra disponibilità nei confronti del romanzo. Spesso, però, si parte con un carico di libri e di buone intenzioni sproporzionato al tempo che si ha a disposizione in un mese, e i volumi rischiano di tornare in città ancora intatti. D'altro canto, ridursi ad acquistare i libri nei luoghi di villeggiatura è rischioso; le piccole rivendite non sono sempre fornitissime.

Meglio portarsi una bella scorta, dunque. *Pergioco* ha fatto un salto in libreria per voi, scegliendo nel fin troppo vasto panorama di novità che le case editrici lanciano d'estate, qualche libro che in qualche modo si accosti al mondo dei giochi. Non un saggio o un manuale sugli scacchi o sul backgammon — i nostri lettori non ne hanno bisogno! — ma racconti, novelle, romanzi, opere di poesia che abbiano a che fare con i giochi intelligenti, o che possano piacere a chi di questi giochi è appassionato.

Ecco dunque una breve guida ragionata all'acquisto dei libri da mettere in valigia, insieme alla mini-scacchiera da viaggio, al mazzo di carte e magari al video-game tascabile.

La nostra prima proposta è particolarmente indicata agli appassionati di giochi *fantasy*. Einaudi pubblica, per la prima volta in traduzione italiana, le *Fiabe irlandesi* di William Butler Yeats (1865-1939). Cultore appassionato delle leggende popolari e delle credenze irlandesi, Yeats ne collezionò d'ogni genere: da quelle che narrano di apparizioni di mostri e spiriti ai racconti-ni ironici e pungenti, dai detti popolari alle ballate, alle storie di fate, piene di incantesimi e di esseri magici.



In diretta discendenza dagli antichi Celti, "un tantino pagana", fra il Paradiso ed il mondo dei folletti, "poco adatta" al secolo diciannovesimo e alla civiltà delle macchine; così Yeats interpretava la sua gente, simile diremmo noi, a chi ama i *fantasy*...

Il poeta e drammaturgo irlandese dispone intorno agli scarni e ripetitivi avvenimenti della vita contadina personaggi favolosi e immortali, capricciosi e dispotici, faceti o lugubri: il "buon popolo" dei folletti socievoli e solitari, il Leprecano ciabattino fatato, la Banshee che segnala l'Ineluttabile Evento, spettri casarecci o magici, streghe, spiriti, gatti, giganti, principesse e guaritori. Yeats ha raccolto scrupolosamente, spesso dalla viva voce della gente, questo patrimonio fantastico e, nel trasformarlo in letteratura, ne ha custodito la malinconia, l'allegria, l'umorismo, l'amore per la natura.

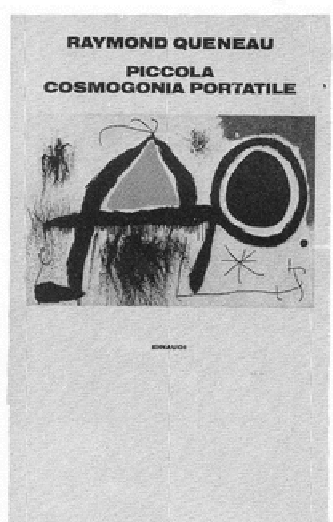
A proposito dell'opera di archeologia celtica compiuta dall'Autore, può essere interessante citare la nota delle traduttrici (Mariagiovanna Andreolli e Melita Cataldi) che precede la raccolta. In sostanza, nella versione originale sono riscontrabili differenze stilistiche anche cospicue tra brano e brano a causa delle diverse modalità impiegate nella ricerca: così, accanto alle rielaborazioni ottocentesche di antichi racconti, è possibile trovare traduzioni moderne in inglese di testi orali tramandati dalla viva voce degli *scenchai* (in gaelico, narratori di fiabe). Talvolta si tratta di semplici canovacci, quasi ripetitivi e monotoni nella loro essenzialità.

Nella traduzione italiana non si è voluta attenuare tale diversità stilistica, nell'intento di conservare il senso di successive stratificazioni filologiche tipiche della cultura irlandese. L'anglo-irlandese moderno, per esempio, è dato da forme proprie dell'inglese parlato del secolo XVII (epoca della massiccia immigrazione nell'isola di soldati di Cromwell) unite a fonemi celtici che nulla hanno a che vedere con l'inglese.

Chi è appassionato di giochi di parole forse conosce già questo libro, ma vale la pena segnalarlo. È *Piccola cosmogonia portatile* di Raymond Queneau, pubblicato da Einaudi. Il poema, in sei canti, vuole essere l'equivalente moderno del *De rerum natura* di Lucrezio.

Queneau, mago dell'invenzione verbale, esplora gli orizzonti dell'astronomia, della biologia, della chimica e della storia delle tecniche umane. L'italiano Sergio Solmi ha dedicato a quest'opera, apparentemente intraducibile, gli ultimi anni della sua vita.

Alla fine del libro troviamo una "Piccola guida alla Piccola Cosmogonia" redatta da Italo Calvino che chiarisce i significati e le origini delle parole più strane e spiega i passaggi più difficili dell'opera.



Il primo canto della *Piccola cosmogonia portatile* rappresenta la formazione della terra, che Queneau immagina e descrive come un parto, drammatico e convulso. Nel secondo canto il poeta delinea il processo dell'evoluzione; nel terzo parte dalla mescolanza in cui gli elementi si trovano in natura per immaginare l'istante in cui, come in un balletto, gli elementi si producono e stabiliscono dei confini ai loro regni.

Il quarto canto, che sembra una filastrocca per bambini, spiega il prender forma dei cristalli e dei minerali. Nel quinto canto Queneau affronta, *"con un movimento poetico pieno di forza, a base di metafore"*, come lo definisce Italo Calvino, il problema della nutrizione. Infine, nel sesto canto, il poeta descrive con slancio le invenzioni umane, dagli utensili primitivi alle macchine dell'era moderna.



Un uomo di trentatré anni decide un sabato sera, per puro caso, di prendere parte a una partita di poker e il lunedì mattina deposita in banca cento milioni. In poco tempo diventa un mago del poker e miliardario. Più tardi pensa di raccontare le sue avventure del tavolo verde e, anche in quest'impresa, stravince. Stiamo parlando di Bernard Lenteric, l'autore francese del romanzo *Furia di vincere*, pubblicato da Bompiani.

I nove capitoli del romanzo non si chiamano capitoli, ma *mani*. Ogni *mano* porta il nome di una combinazione del poker: coppia semplice, doppia coppia, tris, colore, full, e così via fino all'ultimo che, naturalmente, è scala reale.

Furia di vincere si apre con una partita di poker, giocata non in un salotto

elegante, ma in un mattatoio di San Francisco. I personaggi sono torbidi, inquietanti, sanguinari. Al centro della vicenda, che si svolge tra l'America e l'Europa, c'è un delitto



Stefen Zweig scrisse *Novella degli scacchi* (Garzanti editore) nel 1941, poco prima di suicidarsi. Questo lungo racconto è un grido di protesta contro la guerra, contro un potere fantoccio gestito da imbecilli che distruggono la bellezza di quel mondo romantico e aristocratico che l'autore amava e che non avrebbe più rivisto.

Perché proprio gli scacchi come metafora dello scontro tra intelligenza e stupidità? *(Gli scacchi sono) l'unico fra tutti i giochi escogitati dall'uomo che si sottragga sovranamente alla tirannia del caso e dia la palma della vittoria all'intelletto soltanto, o per meglio dire, ad una forma particolare di talento intellettuale"*, scrive Zweig.

Protagonista della *Novella degli scacchi* è una specie di uomo-robot, un campione mondiale di scacchi, Mirko Czentovic. Questi suscita la curiosità dello scrittore perché, contrariamente a tutti gli assi della scacchiera, uomini di indiscussa superiorità intellettuale, Czentovic è goffo, ignorante, taciturno e persino un po' ottuso. È un maestro imbattibile negli scacchi; ha un solo punto debole, non è capace di giocare una partita alla cieca, senza cioé vedere la scacchiera.

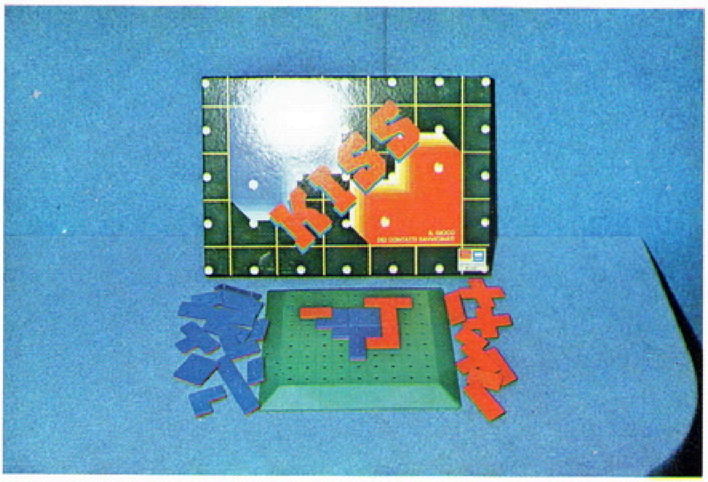
Lo scrittore contrappone a questo campione-mostro un altro personaggio, il dottor B., un uomo che da vent'anni non tocca una scacchiera, ma che riesce a battere Czentovic. Il dottor B. era stato segregato dai nazisti in un luogo in cui non poteva né leggere, né scrivere, né comunicare con alcuno. Un giorno, mentre attende di essere interrogato dai suoi torturatori, riesce a rubare un manuale di scacchi.

Per occupare la mente e non impazzire di solitudine, impara a memoria centinaia di partite e migliaia di mosse. Poi, ad un certo punto, inizia a giocare contro sé stesso. *"Poiché l'attrattiva del gioco degli scacchi si basa* — come dice Zweig — *proprio sul fatto che la sua strategia si svolge in modo diverso in cervelli diversi, giocare contro sé stessi diventa un'assurdità"*. E infatti il dottor B., costretto per continuare a giocare a una totale scissione della sua coscienza, arriva alle soglie della pazzia. *"Quando sognavo essere umani, me li raffiguravo soltanto nei movimenti dell'alfiere, della torre, nell'avanti e indietro della mossa del cavallo"* racconta.

Oltre al fascino della storia e dei personaggi, nella *Novella degli scacchi* c'è una dichiarazione d'amore verso l'antichissimo gioco dei re. *"Non ci si rende già colpevoli di una limitazione offensiva, nel chiamare gli scacchi un gioco?"* scrive Zweig. *"Questo gioco non è anche una scienza, un'arte, oscillante fra queste due categorie come la bara di Maometto fra il cielo e la terra, straordinario legame fra tutte le coppie di opposti; antichissimo eppure eternamente nuovo, meccanico nella disposizione e animato solo dalla fantasia, limitato in uno spazio rigidamente geometrico e insieme infinito nelle sue combinazioni, in continua evoluzione eppure sterile, un pensiero che non conduce a nulla, una matematica che non calcola nulla, un'arte senza opere, un'architettura senza sostanza e nonostante ciò, com'è dimostrato dai fatti, più durevole nella sua essenza ed esistenza di tutti i libri e le opere, l'unico gioco che appartenga a tutti i popoli e a tutti i tempi e di cui nessuno sa quale iddio l'abbia portato sulla terra per ammazzare la noia, acuire i sensi, avvincere l'anima"*.

Paola Jacobbi

KISS



Gioco di cattura prodotto dall'Editrice Giochi.

Contenuto dalla scatola: un tavoliere quadrato di 9×9 case, ogni casa con un foro al centro; ventisei sagome double face, rosse da una parte e blu dall'altra, con due piedini sporgenti su ciascuna faccia

Sistema di gioco: con *Kiss* tornano in scena i polimini, già citati sul numero di giugno a proposito di *Skirrid*.

Per chi ci legge per la prima volta, diremo che si tratta di figure geometriche inventate dal matematico americano Solomon W. Golomb, ognuna delle quali è composta dall'accostamento, spesso bizzarro, di due o più figure geometriche fondamentali (ad esempio quadrati). È ovvio che tali figure di base vengono ad assumere il valore di unità di misura: avremo così i duomini (polimini composti da due figure fondamentali), i triomini (tre figure) e così via fino ad un teorico infinito.

È possibile giostrare con le unità di misura in modo da ottenere le forme più diverse (ecco perché abbiamo parlato di accostamenti bizzarri): croci, sagome a L, a T, a U, a I, a doppia L.

All'inizio del gioco ognuno dei due contendenti riceve in dotazione tredici sagome: tre pentamini (uno a croce, uno a T e uno diritto), due tetramini (uno a T e uno quadrato), cinque triomini (due a L e tre diritti), tre duomini (tutti diritti). Ciascuna sagoma ha un punteggio pari al suo valore come polimino: i pentamini valgono cinque punti, i tetramini quattro e così via.

Uno dei due giocatori dispone le proprie sagome in modo che abbiano in evidenza la faccia rossa, l'altro in modo che sia visibile quella blu: scopo del gioco è arrivare alla fine della partita con il massimo punteggio, dato dalla somma dei valori delle sagome presenti sul tavoliere. Va da sè che il giocatore rosso conterà solo le sagome che abbiano visibile la faccia rossa, e altrettanto dicasi per il giocatore blu.

All'inizio del gioco uno dei due contendenti, a sorte, dispone una sagoma sul tavoliere, orientata in qualsiasi direzione purché i piedini entrino nei fori delle case. Al suo turno l'avversario farà altrettanto: nelle istruzioni *non* si fa obbligo di sistemare le sagome a contatto con quelle già eventualmente presenti sul tavoliere.

Ogni volta che una pedina rossa tocca, con uno o più lati, una o più pedine blu, queste vengono girate e passano all'avversario; naturalmente, vale il viceversa. La partita ha termine quando non è più possibile disporre sagome sul tavoliere: i valori delle pedine eventualmente rimaste in mano ai giocatori vanno sottratti al punteggio finale.

Commenti: strategia base di Kiss è il dedicare la massima attenzione al gioco nel suo sviluppo geometrico. È una conseguenza diretta del polimorfismo dei polimini, e della difficoltà di costruire con essi un poligono regolare (in questo caso il quadrato costituito dal tavoliere): in altre parole è inutile tenere in mano un pentamino a croce aspettando di fare la "girata" del secolo in una delle ultime mosse, se poi non è più disponibile lo spazio per sistemarlo.

POINT A POINT



Un'altro gioco di cattura su tavoliere, prodotto dalla Clem Toys.

Contenuto della scatola: 109 tessere, divise in tessere di origine (una), tessere bersaglio (otto), tessere di gioco propriamente dette (cento), ogni tessera, di qualunque tipo, fornita di una sporgenza quadrata sulla faccia inferiore; un tavoliere double face, di 9 × 9 = 81 case da una parte e di 11 × 11 = 121 case dall'altra. Ogni casa è in realtà costituita da un foro quadrato in grado di accogliere le sporgenze delle tessere.

Sistema di gioco: una via di mezzo tra il gioco di cattura e il labirinto, *Point a Point* prevede che ciascun giocatore si costruisca la strada per andare a catturare le tessere bersaglio dell'avversario.

Ogni tessera (ce ne sono di due colori, marrone chiaro e marrone scuro, in modo che ciascuno ne riceva l'esatta quantità all'inizio della partita) presenta sulla faccia superiore un segmento di linea in rilievo verniciato in bianco. Le forme di questi segmenti sono quanto mai disparate: ad angolo retto, acuto o ottuso, a T, a lambda, a Y, rettilinee. Solo una tessera, quella di origine, presenta un segmento a croce greca semplice. Le tessere bersaglio, quattro da due punti e quattro da tre (due per tipo per ciascun giocatore), recano invece sulla faccia superiore l'indicazione del punteggio e una croce greca o di Sant'Andrea.

Il tavoliere è diviso in settori: quattro periferici ed uno centrale sulla faccia con 81 case, cinque periferici ed uno centrale su quella con 121 case.

La partita ha inizio disponendo la tessera origine sulla casa centrale e quelle bersaglio in qualsiasi punto dei settori periferici, a discrezione dei giocatori; è proibito sistemare i bersagli sulle linee che delimitano i settori.

Ogni giocatore riceve in dotazione 30 tessere di gioco in caso di partita sulle 81 case e 50 per le partite sulle 121 case. Partendo dalla tessera origine, ciascun giocatore cerca, sistemando i segmenti che gli sembrano più adatti, di collegare quest'ultima con i bersagli avversari mediante una linea continua: in caso di manovra riuscita, i bersagli catturati vengono rimossi dalla scacchiera.

La partita ha termine quando: tutti i bersagli di un giocatore sono stati catturati dall'avversario; tutti i bersagli sono fuori gioco (catturati o irraggiungibili); un giocatore termina le proprie tessere. Il vincitore è colui che ha totalizzato più punti in termini di bersagli catturati; a parità di punteggio, vince chi ha conservato più tessere.

È obbligatorio lasciare sempre un'estremità di linea aperta: in altre parole ogni mossa deve concedere all'avversario la possibilità di continuare. Così sono proibiti i tracciati ad anello e quelli che finiscono sui bordi del tavoliere perpendicolarmente; è invece permesso toccare i bordi con una diagonale, perché questa può essere continuata da un'altra diagonale che formi con la prima un angolo acuto.

Commenti: Point a Point è un gioco piuttosto intelli-

gente e che obbliga ad una certa riflessione; la possibilità di giocare due versioni, quella di base (sulle 81 case) e quella avanzata consente di acquistare gradualmente un minimo di pratica ed esperienza.

Per il momento abbiamo giocato troppo poco per sbilanciarci in elucubrazioni strategiche. Le partite disputate hanno però messo in luce una carenza nelle istruzioni: che succede se con una mossa si cattura un proprio bersaglio?

Secondo noi, la cattura si intende come effettuata dall'avversario, se non altro perché la distinzione delle tessere in due colori differenti è valida soltanto per la distribuzione iniziale e per i bersagli: in altre parole, i percorsi sono composti di tessere di entrambi i colori ed è perciò ininfluente di chi sia l'ultimo collegamento, è sufficiente che un bersaglio sia collegato all'origine perché ne sia decretata la cattura.

THE PETER PRINCIPLE



Gioco di percorso prodotto dalla Avalon Hill Game Company (USA) e distribuito dalla Avalon Hill italiana.

Contenuto della scatola: una mappa di gioco che raffigura i quattro livelli di un'astratta gerarchia, un dado, quattro segnalini, circa ottanta carte-situazione divise in tre categorie (decisioni principali, decisioni secondarie e "final placement syndrome"), un libretto di istruzioni.

Sistema di gioco: pervaso da una vena di satira nei confronti delle gerarchie, *The Peter Principle* si ispira all'omonimo pamphlet del dottor Laurence J. Peter.

Il libro del dottor Peter, che ottenne un clamoroso successo di vendite negli Stati Uniti e venne tradotto anche in italiano (lo pubblicò, qualche anno fa, Rizzoli) sostiene in maniera perentoria una tesi piuttosto suggestiva: in una gerarchia, ogni impiegato tende a innalzarsi fino a raggiungere il proprio livello di incompetenza.

Evitare di raggiungere il proprio livello di incompetenza è dunque lo scopo del gioco: chi si dimostra incompetente (o troppo competente, che per Peter è la stessa cosa) viene eliminato dal gioco. Vince l'ultimo giocatore che rimane in gara.

Il gioco si articola lungo un percorso a blocchi piramidali, che rappresenta le quattro gerarchie fondamentali: assistente, manager, vicepresidente e presidente.

Il giocatore parte dal gradino più basso della scala e, attraverso il lancio di un dado, percorre le caselle del proprio blocco.

Secondo le caselle in cui cade, pesca le carte-situazione (decisione principale se è un assistente o un manager, decisione secondaria se è vicepresidente o presidente).

Le carte-decisione forniscono al giocatore i punti di competenza (carta con la scritta "Right") o di incapacità (carta con la scritta "Wrong"). Il giocatore può eludere la decisione se pesca la carta "Passate a un altro".

Se il giocatore capita nella casella con la scala, può avere la promozione, a patto però che i suoi punti di competenza siano maggiori dei punti negativi. Chi ha più di cinque carte giuste, o più di cinque carte errate, viene eliminato dal gioco.

Nel gioco esistono anche le caselle — e le carte — FPS, ovvero "final placement syndrome". Simboleggiano, con un certo umorismo, i disturbi che assalgono chi è arrivato al proprio livello di incompetenza: *rigor cartis*, anormale interesse per grafici e diagrammi; *phonophilia*, desiderio anormale di possedere e usare parecchi telefoni; e tanti altri.

Su ogni carta c'è un numero: rappresenta i giorni di assenza per malattia che dovrà fare chi è colpito dai disturbi.

L'importante, in questo gioco, è resistere: e bisogna fare attenzione alle promozioni, perché più si sale maggiori sono le possibilità di sbagliare.

Commenti: l'idea del gioco è buona e divertente, il gioco un po' meno. Intendiamoci, niente di sbagliato: le regole funzionano, le istruzioni sono chiare. Il peso dei dadi, però, risulta eccessivo.

TOP SECRET



Simulazione bellica astratta strategica prodotta dalla IDG-Invicta Giochi.

Contenuto della scatola: un tavoliere rettangolare diviso in caselle di diverso colore; cinquanta simboli di unità militari in metallo pressofuso; venti simboli di produzione anch'essi in metallo pressofuso; venti carte di produzione; novanta buoni di produzione; trentadue cartoncini "Profitti e calamità"; tre dadi di altrettanti colori (verde, blu e giallo); cartoncino e pedina segnacolpi.

Sistema di gioco: dall'elenco della dotazione, avrete capito che siamo di fronte ad una simulazione economico-militare, dove le forze in campo (supersonici, missili, razzi, corazzati e quartier generali) sono in grado di operare e attaccare il nemico solo se sostenuti da una struttura produttiva e industriale solida.

Abbiamo detto in apertura che la simulazione è astratta. Viene qui abbandonato anche l'ipotetico mondo de *Il Grande Conflitto:* il tavoliere è diviso in caselle il cui differente colore serve ad identificare confini, zone industriali, terra di nessuno, miniere, aereoporti, zone petrolifere. La guerra si combatte fra due Paesi (rappresentati da uno o due giocatori ciascuno) e la vittoria arriderà a quello dei due contendenti che riuscirà a decimare le forze militari dell'avversario, oppure a fiaccarne la resistenza economica oppure, ancora, a distruggerne il quartier generale.

La battaglia vede le unità militari muoversi sul tavoliere e affrontarsi secondo precise modalità che dipendono dalla loro natura. I corazzati possono muovere di una o due caselle per mossa e distruggono tutte le unità avversarie quando ne occupano la posizione. I missili muovono di una casella e distruggono tutto ciò che si trova nelle otto caselle perimetrali alla loro posizione. I razzi muovono di una o due caselle e hanno funzione antiaerea, anche se possono distruggere il nemico con i corazzati. I supersonici non hanno limiti di spostamento e distruggono qualunque cosa si trovi sul tavoliere alla fine del movimento. Il quartier generale, infine, assomma in sé le caratteristiche dei missili e dei razzi.

Alla chiusura di ogni ciclo di gioco (cinque colpi per ogni giocatore) si verseranno alla banca i consumi (30 mila tonn. di viveri come quota fissa e 10 mila barili di petrolio per ogni unità militare stazionante in zona di guerra) e si ritireranno le produzioni. Queste saranno determinate dal numero di simboli di produzione (petroliferi, viveri o industriali) a disposizione di ciascun giocatore: mentre i pozzi di petrolio e i depositi viveri consentono di ritirare i buoni di produzione per combattere senza restrizioni nella mossa successiva, le industrie servono per ripianare le perdite in mezzi militari causate dall'offesa avversaria.

Commenti: queste poche righe non esauriscono le indubbie complessità di Top Secret, che sono piuttosto numerose, forse troppo. Non siamo di fronte a un boardgame classico, eppure riesce difficile immaginare un tavolo di giocatori saltuari e di media capacità che riesce ad impadronirsi delle regole nel giro di una serata. Non sarà un gioco troppo complicato per i neofiti e troppo semplice per gli esperti?



LA POSTA

Computer Stratego

Vorrei sapere dove posso acquistare, a Firenze, il Computer Stratego della Sticktoy. Oppure vorrei conoscere il numero di telefono della sede a me più vicina della Sticktoy. Vi ringrazio.

Leonardo Innocenti
Scandicci

Abbiamo interpellato la Sticktoy: il Computer Stratego verrà posto in distribuzione soltanto durante l'autunno.

Il numero di telefono della Sticktoy, a cui potrai rivolgerti in settembre per sapere se il gioco che ti interessa è finalmente arrivato in Italia, è: 02/503513 oppure 5060312.

Interessa il fai da te?

Egregio signor direttore,
a tempo perso costruisco giochi e rompicapo che poi utilizzo in famiglia o regalo agli amici. Credo che, come me, molti lettori abbiano questo hobby.

Recentemente ho realizzato un corredo col quale si possono svolgere diversi giochi di parole, seguendo regole che io stesso ho elaborato. Il tutto è costituito da una griglia, un certo numero di lettere alfabetiche e qualche altro oggetto. Collaudato in famiglia si è dimostrato molto divertente e la possibilità di poter passare da un gioco all'altro in qualsiasi momento rende più varia la serata.

La mia esperienza di ex commerciante di giochi e giocattoli e di attento lettore di Pergioco mi dice che non esiste in commercio un completo di gioco simile a quello da me realizzato, e ciò mi spingerebbe a proporlo a una casa editrice di giochi, ma non ho la minima idea di come si può entrare in contatto con un produttore e come si può evitare il rischio di plagio.

Inoltre, ciò che io ritengo buono e valido potrebbe rivelarsi pessimo e inutile, soprattutto dal punto di vista commerciale.

Le chiedo perciò se sarebbe disposto a esaminare il mio lavoro e a fornirmi gli opportuni consigli.

La mia lettera ha anche un secondo scopo. Nel costruire giochi per mio diletto ho constatato, con molta soddisfazione, che si possono costruire completi di gioco con poca spesa e con attrezzi che già si trovano in tutte le case ma, soprattutto, si possono costruire completi da gioco difficilmente reperibili in commercio.

Perché la sua rivista non istituisce anche una rubrica sul "fai da te", in modo da consentire al lettore di costruirsi i giochi che desidera?

Non credo che ciò possa comportare le proteste degli inserzionisti, perché il danno che ne deriverebbe loro sarebbe di ben scarsa entità. Nel caso lo ritenesse opportuno, sarei lieto di mettere a sua disposizione la mia modesta esperienza.

Giorgio Cecchetti
Cesena

Caro signor Cecchetti, sono molto curioso di vedere il completo per i giochi di parole che lei ha progettato. Lo esaminerò volentieri.

Quanto al "rischio di plagio" a cui accenna, non ho capito se teme di aver carpito, involontariamente, idee altrui o se invece ha paura che la sua idea venga saccheggiata dalle aziende. Nel primo caso, il rischio va evitato — è una risposta banale, me ne rendo conto — in-

formandosi sui prodotti esistenti. Nel secondo caso, basta brevettare il suo gioco.

Una rubrica di "fai da te" crediamo possa interessare i lettori: non possiamo però trattare giochi il cui marchio sia registrato. Provi a inviare qualche proposta.

Boardgame informazioni

Vi prego di rispondere a queste domande: a) potete indicare delle pubblicazioni, non periodiche, dedicate al boardgame? b) qual è l'indirizzo di Pietro Cremona del 3M Club di Modena? c) dove pensate si possa rintracciare una copia de *Il Grande Conflitto*, prodotto dalla IDG - Invicta Giochi?

Enzo De Ianni
Benevento

Grazie dei calorosissimi complimenti, che abbiamo censurato perché i lettori non credessero a una lettera falsa. Veniamo alle risposte:
a) l'unica rivista italiana dedicata al boardgame è War. *Si ha diritto a riceverla iscrivendosi al Club 3M. La quota è di lire ottomila per i soci esterni e di lire dodicimila per i sostenitori. L'importo prescelto va inviato, tramite vaglia postale, a Guido Tremazzi, via Lusvardi 25, 41100 Modena.*
b) L'indirizzo di Pietro Cremona è via Campi 48, 41100 Modena.
c) Il Grande Conflitto, *purtroppo, non è reperibile a Benevento. Il negozio più vicino riteniamo sia Moon, via Matteotti 12, Avellino.*

Ancora sul Cubo di Rubik

Ho letto sul numero di maggio il grave inconveniente che si è verificato per le convocazioni al campionato italiano di cubo magico. In particolare ho notato che il signor Soranzo, triestino, si lamenta per l'esclusione della sua città. Se ciò può consolarlo, non è stata solo Trieste ad essere esclusa, ma l'Italia intera.

È successo anche a me di vedermi recapitare in data tredici aprile quell'infelice comunicazione. E meglio sarebbe stato se non mi fosse giunta affatto, perché vi garantisco che alla sua vista sono uscito dalla grazia di Dio, e molte delle maledizioni erano rivolte proprio a voi, che ritenevo responsabili di un così grave disguido.

Com'è possibile che si verifichino simili cose? È davvero colpa della posta? Io non lo credo. È chiaro che c'è stato un vizio profondo, un errore macroscopico nell'organizzazione di questo campionato.

E perché ne comprendiate bene le dimensioni, vi dirò che *tutte* le persone che conosco che hanno spedito la fatidica cartolina si trovano nella mia stessa situazione, e verosimilmente covano lo stesso odio profondo verso chi ha commesso questa cazzata, chiunque esso sia.

Mi domando chi abbia partecipato a questo campionato. Veggenti? Raccomandati? Bene informati? Che razza di campionato è questo, che lascia a casa quintali di persone preparate? E quanto a voi, credete che la vostra immagine pubblica ne esca intatta?

Federico Salvini
Fiano Romano

Forse Salvini, sul numero di maggio, ha letto soltanto le lettere, trascurando la nostra risposta. Precisiamo ancora una volta che il campionato di Cubo è stato organizzato dalla sola Mondadori Giochi. Pergioco, che assieme alla Mondadori lo aveva bandito, ne è stato estromesso.

Le responsabilità dei disguidi che si sono verificati, quindi, — e non crediamo affatto che tali disguidi fossero intenzionali — vanno attribuite alla Mondadori Giochi.

Master Mind per corrispondenza

Parecchi lettori hanno scritto e telefonato per chiedere che fine ha fatto il torneo di Master Mind per corrispondenza.

Come i lettori avranno notato, i tornei sono stati interrotti da quando Francesco Pellegrini ha cessato di collaborare con Pergioco.

Il motivo dell'interruzione è semplice: i codici li aveva Pellegrini, che ha deciso di consegnarceli, dopo ripetute richieste, soltanto agli inizi di giugno.

Adesso, si tratterà di fare lo spoglio delle mosse precedenti e di tornare ad abbinare i codici ai giocatori. Ne riparleremo, dunque, tra qualche mese.

I NEGOZI "GIRAFFA"

Alessandria
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

Ancona
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

Bergamo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49

Biella
SERENO - GALANTINO
P.zza 1° Maggio, 1

Bologna
F.LLI ROSSI via D'Azeglio, 13/5

Brescia
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3

Cagliari
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO via Sonnino, 149

Casale Monferrato - Alessandria
RIPOSIO CLELIA via Roma, 181

Como
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI via Plinio, 11

Cortina d'Ampezzo - Belluno
LUTTERI GIOCATTOLI
Corso Italia, 123

Firenze
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R

Gallarate-Varese
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9

Genova
BABYLAND via Colombo, 58 R

Milano
E.N.A.R. viale Monza, 2
QUADRIGA c.so Magenta, 2
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14

Segrate-Milano
GIOCAGIO'
Residenza Portici Milano 2

Monza
INFERNO via Passerini, 7

Padova
LUTTERI GIOCHI
Via Vandelli, 7

Parma
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17

Roma
CASA MIA via Appia Nuova, 146
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
VE.BI. via Parigi, 7
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
MORGANTI viale Europa, 72
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
GIROTONDO
via de Pretis, 105
piazza Buenos Aires 11
via Libia, 223
via Frattina, 25
via Cola di Rienzo, 191
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27

Sondrio
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3

Torino
GIOCAMI-HOBBYLAND
piazza Castello, 95
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

Treviso
NUOVO PARADISO
DEI BAMBINI
via Calmaggiore, 7

Trieste
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3

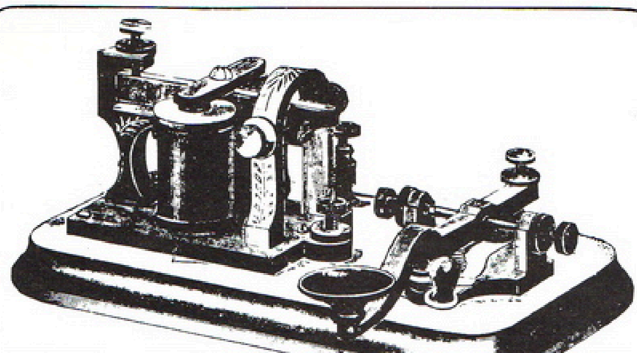
Udine
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29

Vercelli
STILE
via Marsala, 85 (ang. via Dante)

Verona
GIOCARE p.tta Portichetti, 9

Vicenza
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13

Voghera-Pavia
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15



PERGIOCO CLUB

I negozi elencati in questa pagina praticano ai Soci del Pergioco Club il 10 per cento di sconto sugli acquisti e sono "raccomandati" da Pergioco per il livello di specializzazione nel settore dei giochi "intelligenti".
I lettori interessati ad aderire al Pergioco Club devono inviare il tagliando qui sotto pubblicato (o una fotocopia) allegando 3.000 lire in francobolli o in contanti.

ALTRI NEGOZI

Aosta
MASTRO GEPPETTO
via Croce di Città, 73

Alessandria
GIOCO SCUOLA
Via Mazzini, 36

Jesi-Ancona
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI corso Matteotti 21

Bergamo
BIMBOLEGGE
BIMBOGIOCA via Borfuro 12/b

Como
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

Genova
SPORT E TOYS
"Models department" Via Gramsci 7

Grosseto
MIGLIORI LORETTA
via Damiano Chiesa, 32

Imola - Bologna
IL BILLO
via S. Pier Grisolgo, 33

Ivrea - Torino
DIDATTICA PIU
via Arduino 131

Livorno
PIERO SANTINI
via Marradi, 48

Latina
LIBRERIA WAY-IN
via Isonzo trav. Terziariol

Lugo di Romagna - Ravenna
SOGNO DEL BAMBINO
via F. Baracca, 72

Matera
PERGIOCO via Protospata, 45

Milano
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
FOCHI MODELS via Durini, 5
LA GIOSTRA
c.so XXII Marzo, 38
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6
LA CARTOLERIA
via Carlo Forlanini, 14
ang. via V. D'Aragona, 15
MINI BASE V.le Piave, 1
LIBRERIA GORIZIA DUE
v.le Gorizia, 2
LIBRERIA CENTO FIORI
p.le Dateo, 5

Novate Milanese - Milano
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2

Modena
ADELMO MAZZI via Duomo, 43

Monselice - Padova
SALONE DEL GIOCATTOLO
via S. Luigi, 21

Reggio Emilia
LIBRERIA CARTOLERIA
MODERNA
via Guido di Castello 11/b

Rimini - Forlì
GIOCAGIÒ
Via Tempio Malatestiano 6/6A

Rivoli
L'ALBERO DEL RICCIO
via Fratelli Piol, 4

Roma
"DER" SELF SERVICE
DEL LIBRO
via Terme di Diocleziano 36
LIBRERIA DELL'OROLOGIO
via del Governo Vecchio 7
LIBRERIA SATORI
via S. Giacomo 75/77
LIBRERIA ERITREA
viale Eritrea 72M-N
LILY via Pigafetta, 16
COMICS LIBRARY
via Giolitti, 319
LIBRERIA 146
via Nemorense, 146
IL PUNTO p.za G. Vallauri, 5
L'OFFICINA LIBRI
via Marmorata 57
L'ASINO CHE VOLA
via dei Volsci, 41
GIOLLI GIOCATTOLI
MODELLISMO
Minifig-GHQ-Plastica-
Treni
via Calpurnio Fiamma 28

Salò-Brescia
CASA DEL GIOCATTOLO
Via S. Carlo 10/12

Cassino - Frosinone
LIBRERIA "LA MELA 99"
viale Dante 99

Torino
I GIOCHI DEI GRANDI
via Cernaia, 25
IL PUNTO VERDE
C.so Siracusa, 109
GIOCOIDEA Via Stampatori 6/b
GIUOCHI Via Altieri 16/bis
IOIO via Capra, 1/A - Rivoli

Udine
LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
Via Cancian, 18

Varese
BINDA C. c.so Matteotti, 23

Portogruaro - Venezia
TABACCHERIA SILVESTRINI
via Garibaldi, 52

Pergioco Club - Tagliando di iscrizione

COGNOME .... NOME ....
VIA .... CITTÀ .... PV ....
Allego L. 3.000 ☐ in contanti ☐ in francobolli
☐ autorizzo ☐ non autorizzo
la diffusione del mio nome agli altri soci.
Mi interessano questi settori di gioco: ....
...

Inviare a Pergioco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15
20133 Milano

VELE



Tutto il fascino dello sport della vela in un gioco entusiasmante.
Una vera e propria regata velica, tutta da giocare, dove il fattore fortuna (la forza del vento) è data dal dado mentre l'abilità sta nel decidere se addottare l'andatura di bolina, al traverso, al lasco o in poppa; quando alzare o togliere lo Spin, se riparare a ridosso di un'isola o affrontare le boe in mare aperto.
Vele: una regata da giocare

Lire 29.000

Per rivivere le emozioni del mare aperto o un'azione sotto canestro... comodamente a casa tua.

BASKET



Gioco di simulazione sportiva realizzato in collaborazione con la Lega Società Pallacanestro Serie A.
Guida i tuoi uomini dalla Panchina: "Difesa zona!" "Pressing a tutto campo!" "Forza con il contropiede!" "Il 10 è in lunetta per i tiri liberi; se segna abbiamo vinto!".

Lire 19.000

IDG·INVICTA GIOCHI
PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO

VIAGGI MONDADORI

SPIAGGE DEL MEDITERRANEO

GRECIA/SPAGNA/TUNISIA

